
A.D.
1907
ДОМАШНЯЯ БИБЛИОТЕКА Г.В.ЮДИНА


THE LIBRARY OF CONGRESS
1800

СЧАСТЛИВЫЙ
ИГРОКЪ

ВО ВСѢ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫЯ КАРТЕЖНЫЯ ИГРЫ,

ДАЮЩІЙ НАСТАВЛЕНІЕ, КАКИМЪ ОБРАЗОМЪ МОЖНО ИСКУСНО ВЕСТИ ИГРУ, ЗНАТЬ ТОНКОСТИ КАЖДОЙ ИЗЪ НИХЪ И НЕ ОСТАВАТЬСЯ ВЪ ПРОИГРЫШѢ ДАЖЕ ПРИ ДУРНЫХЪ КАРТАХЪ,

съ описаніемъ

ВНОВЬ ИЗОБРѢТЕННОЙ РУЧНОЙ МАШИНКИ,

ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНІЯ РАСЧЕТОВЪ ПРИ ИГРАХЪ ВЪ КАРТЫ.

Съ многими рисунками.

Составилъ

ЛЮБИТЕЛЬ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ.

Въ 2-хъ частяхъ.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

МОСКВА.
1864.

СЧАСТЛИВЫЙ ИГРОКЪ

ВО ВСѢ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫЯ КАРТЕЖНЫЯ ИГРЫ,

ДАЮЩІЙ НАСТАВЛЕНІЕ, КАКИМЪ ОБРАЗОМЪ МОЖНО ИСКУСНО ВЕСТИ ИГРУ, ЗНАТЬ ТОНКОСТИ КАЖДОЙ ИЗЪ НИХЪ И НЕ ОСТАВАТЬСЯ ВЪ ПРОИГРЫШѢ ДАЖЕ ПРИ ДУРНЫХЪ КАРТАХЪ,

съ описаніемъ

ВНОВЬ ИЗОБРѢТЕННОЙ РУЧНОЙ МАШИНКИ,

ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНІЯ РАСЧЕТОВЪ ПРИ ИГРАХЪ ВЪ КАРТЫ.

Съ многими рисунками.

Составилъ

ЛЮБИТЕЛЬ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ.

Въ 2-хъ частяхъ.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

МОСКВА.
ТИПОГРАФІЯ Л. И. СТЕПАНОВОЙ
1864

Дозволено цензурой. Москва. Сентября 11 дня 1863 года.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Преферансъ

Въ преферансъ можно играть вдвоемъ, втроемъ, вчетверомъ и впятеромъ

Преферансъ вдвоемъ.

Карты сдаются на троихъ, т. е. на двухъ играющихъ и деревянному. Эту игру можно разыгрывать съ закрытыми или открытыми картами, сданными деревянному. Тутъ иногда можно играть и выиграть безъ прикупки, имѣя на рукахъ не болѣе четырехъ вѣрныхъ взятокъ. Вистующему очень трудно угадать масть, съ которой должно ходить, а при сильной игрѣ играющаго—какую масть сбрасывать.

Вистующій на игрѣ съ закрытымъ деревяннымъ отвѣчаетъ за двѣ взятки. Для игры съ закрытымъ деревяннымъ трудно установить какія либо правила и вистующему, если онъ вздумалъ рискнуть, должно дѣйствовать наугадъ, и почти также на угадъ можно объявить игру или покупать; впрочемъ, въ такомъ случаѣ много помогаетъ навыкъ къ игрѣ.

Въ игрѣ съ приглашеніемъ деревяннаго, причомъ карты его открываются, всѣ карты, кромѣ прикупки

или сноски, извѣстны. Чтобъ начать ходъ, должно сперва быстро смекнуть всѣ карты, и узнать, сколько ихъ и какой именно масти находится у играющаго, потомъ какія двѣ карты въ прикупкѣ или сноскѣ, и тогда уже начинать игру. Здѣсь очень легко угадать ренонсъ у играющаго, и тѣмъ ослабить его игру или же, при удобномъ ходѣ, самому устроить ренонсъ или у себя, или у деревяннаго, и покрыть малыми козырями старшую масть играющаго.

При открытомъ деревянномъ ни одна рисковая игра не сойдетъ съ рукъ; а нерѣдко случается, особенно въ покупной игрѣ, оставаться безъ двухъ и даже безъ трехъ. Здѣсь все зависитъ отъ расположенія картъ и отъ умѣнья сыграть, такъ какъ въ вистѣ вдвоемъ, съ которымъ, по способу разыгрыванія, эта игра совершенно сходна.

Преферансъ втроемъ.

Эта игра очень скоро разыгрывается, особенно если игроки не рискуютъ; впрочемъ, и при рискѣ одного или даже двухъ игра не затягиваются; зато она чрезвычайно невыгодна для тѣхъ, которые любятъ рисковать. Оба противника тотчасъ же начинаютъ брать ремизы у рискующаго. Въ этой игрѣ двоимъ, предварительно сговорившимся между собою, всего легче обыграть третьяго; а потому и совѣтуемъ мы, особенно въ незнакомомъ обществѣ, играть въ эту игру *съ приглашеніемъ*, допуская въ вистъ на семь по одной взяткѣ для каждаго вистующаго, съ тѣмъ, чтобы другой разыгрывалъ игру безъ отвѣтственности. Это хотя нѣсколько можетъ уравнять игру и дать способъ отыграться посредствомъ виста.

Преферансъ вчетверомъ.

Преферансъ вчетверомъ есть самый занимательный. Здѣсь игра уравновѣшивается уже по самому числу играющихъ. Условіе играть за одно, по предварительному соглашенію между двумя или тремя изъ играющихъ, при этой игрѣ почти невозможно.

Если нѣтъ приглашенія, то допускается передача виста сдававшему, который, даже не участвуя въ игрѣ, нерѣдко вознаграждается за то консоляціями. Игра вчетверомъ вообще идетъ не такъ быстро какъ втроемъ и даетъ время одуматься, сосчитать себя въ сдачу и заблаговременно удержаться отъ лишняго риску.

Преферансъ впятеромъ.

Даже скучнѣе игры вдвоемъ съ закрытымъ деревяннымъ. Въ этой игрѣ приходится каждому игроку въ двѣ сдачи одного тура не участвовать въ игрѣ, потому что бездѣйствующихъ игроковъ тутъ находится двое: одинъ сдаетъ, другой вовсе не играетъ. Игра тянется очень долго, особенно когда много ремизовъ. Впятеромъ играютъ очень рѣдко и то изъ уваженія къ какой либо особѣ, которая въ противномъ случаѣ, должна была бы оставаться въ бездѣйствіи.

Ставка, которую каждый изъ играющихъ долженъ записать на себя въ началѣ игры ремизомъ, зависитъ совершенно отъ уговора: одни записываютъ по тридцати, другіе по двадцати одному. Приписать къ первоначальной ставкѣ всѣмъ игрокамъ поровну можно тогда только, когда всѣ ремизы сыграны, или когда у всѣхъ остатки столовыхъ ремизовъ равны.

Если игра затянется, а кончить ее по позднему времени некогда, то игроки могутъ, съ общаго согласія, убавить изъ остающейся ставки поровну—пять, десять и даже болѣе ремизовъ. Эту убавку можно допустить даже и въ такомъ случаѣ, когда остатки столовыхъ ремизовъ неравны, или когда одинъ изъ игроковъ сыгралъ уже всѣ свои ремизы: тогда счастливый игрокъ записываетъ на каждаго изъ играющихъ третью или четвертую долю стираемыхъ ими ремизовъ, смотря по тому, втроемъ или вчетверомъ была партія; иначе сыгравшему свои ремизы было бы невыгодно дозволять другимъ убавку ремизовъ, которые по всей вѣроятности могли бы ему принадлежать.

Если на одну пульку найдется на заплату покрайней мѣрѣ 450 поэнъ, то можно садиться играть, но и то съ большою осторожностью: при несчастіи очень легко можно проиграть въ одну пульку двойную ставку, т. е. 600 поэнъ. Игра на мѣлокъ, во всѣхъ играхъ невыгодная, особенно невыгодна въ преферансъ, потому что разгорячившійся игрокъ, зная, что онъ играетъ въ долгъ, рискуетъ и играетъ игры, которыхъ онъ никогда бы не игралъ, еслибы платилъ за проигрышъ наличными деньгами.

Преферансъ разыгрывается двумя колодами картъ: одна находится въ рукахъ сдающаго, другая въ рукахъ подручнаго игрока, если играютъ втроемъ, или въ рукахъ сидящаго напротивъ, если играютъ вчетверомъ. Въ то время какъ одинъ сдаетъ карты, другой тасуетъ другую колоду, для игрока, которому приходится сдавать слѣдующую игру.

Снимать менѣе какъ на 6 картъ не позволяется и, по снятіи картъ, ни сдающій ни снимающій не имѣютъ права смотрѣть нижнюю карту. При несоблюденіи

этого правила, случается часто, что сдающій (при игрѣ втроемъ), не довольный нижнею картою, можетъ засдаться нарочно, или снимающій можетъ подставить руку: тогда карта перевернется и нужно будетъ пересдать снова.

При сдачѣ картъ надлежитъ откладывать въ талонъ четвертую пару картъ; можно откладывать пятую, шестую и т. д., но не должно никогда сдавать въ талонъ первой и послѣдней пары картъ: такъ какъ онѣ замѣтнѣе другихъ картъ въ колодѣ, то и открываютъ играющимъ достоинство картъ, находящихся въ талонѣ.

До окончанія сдачи игроки не должны трогать и вообще брать на руки сдаваемыя карты: отъ этого часто происходятъ недоразумѣнія и споры о пересдачѣ.

Если, при сдачѣ картъ, которая нибудь изъ нихъ вскроется, по неосторожности играющаго или потому, что игроки трогаютъ и смотрятъ свои карты преждевременно, то всегда надлежитъ пересдать снова.

Самая малая карта можетъ составить значительную разницу въ розыгрышѣ игры, если играющій знаетъ, что вскрывшаяся карта находится у него за рукой или подъ рукой.

Если играютъ въ преферансъ вчетверомъ, сдающій карты не долженъ смотрѣть прикупки. Въ игрѣ съ незнакомыми должно обращать особенное вниманіе на подобныя отступленія отъ правилъ игры. Иногда случится играть одному противу двухъ или противу трехъ: въ такомъ случаѣ необходимо должно соблюдать вышеупомянутое правило, потому что малѣйшій неприметный знакъ рукой или ногой можетъ лишить игры и ввести въ проигрышъ; равнымъ образомъ, сдающему карты, если онъ смотритъ въ карты къ одному или другому изъ сосѣдей, должно воспретить всякіе разговоры и совѣты, потому что всѣ эти наставленія

затрудняютъ играющаго и сбиваютъ двухъ другихъ, въ тоже время разыгрывающихъ игру.

Объявившій прикупную игру, прежде сноски двухъ картъ вмѣсто взятой имъ прикупки, а равнымъ образомъ снесшій болѣе двухъ картъ, кромѣ ремизовъ, которые онъ ставитъ по игрѣ, обязанъ поставить одинъ ремизъ за неправильную сноску, въ той масти, въ которой онъ долженъ бы былъ объявить, или объявилъ уже игру. Во всякомъ случаѣ, при неправильной сноскѣ, играющій отвѣчаетъ за свою игру и принимаетъ на себя ремизы; вистующіе получаютъ каждый не менѣе какъ за двѣ взятки и не ставятъ ремизовъ даже тогда, когда они дѣйствительно не сдѣлали своихъ взятокъ.

Въ переговорахъ на игру, прикупку и на вистъ, всегда слѣдуетъ соблюдать очередь; при нарушеніи этого правила случается нерѣдко, что старшій въ игрѣ, но нерѣшительный игрокъ говоритъ пасъ на игру и прикупку и не вистуетъ тогда, когда имѣлъ намѣреніе идти въ вистъ.

При игрѣ и при покупкѣ надлежитъ обращать особенное вниманіе на переговоры; они покажутъ можно ли идти вистъ съ находящимися у васъ картами, объяснятъ слабую или ренонсную масть играющаго, сильную масть вистующаго, и тѣмъ самымъ помогутъ разыграть игру правильно, во вредъ играющему, что и должно быть главною цѣлью каждаго вистующаго.

При переговорахъ какъ на игру, такъ и на прикупку, играющіе должны себя поставить непремѣннымъ правиломъ договаривать игру или прикупку до возможности; этимъ они открываютъ масть, къ которой они прикупали, и тогда вистующій приблизительно знаетъ, какую масть ему сбрасывать, съ какой ходить, чтобы не отыграть играющему короля, дамы,

валета и вообще какой бы то ни было старшей карты.

Какъ скоро игрокъ рѣшится играть или покупать къ своей игрѣ, то нѣтъ никакой причины отказываться отъ игры, тогда какъ другой объявитъ также свое требованіе на игру или прикупку: рѣшившись разъ договаривать до возможности, и послѣ уже, когда ни купить, ни играть нельзя, слѣдуетъ сказать пасъ.

Послѣ объявленія игры однимъ изъ играющихъ, другіе игроки, если могутъ и хотятъ, должны говорить просто *вистъ*, безъ всякихъ постороннихъ прибавленій къ этому слову, какъ напримѣръ: *во всѣхъ мастяхъ вистъ* и т. д. Подобныя выраженія иногда пугаютъ нерѣшительнаго третьяго игрока, имѣвшаго намѣреніе вистовать; рѣшительнаго же часто понуждаютъ къ висту и ремизятъ его за такую опрометчивость

Подбрасывать карты должно въ очередь, а не преждевременно, какъ это дѣлаютъ иные игроки, и чрезъ то очень часто, безъ всякаго намѣренія, ремизятъ вистующаго и выпускаютъ играющаго.

Карты, разъ подброшенной, нельзя поднять на руки, хотя взятка и не закрыта еще.

Во время разыгрыванія игры играющіе недолжны упрашивать другъ друга о пропускѣ старшей ихъ карты и не просить товарища ходить съ той или другой масти.

Ренонсы.

Общее правило.

По справедливости, ренонсы можно бы назвать величайшимъ злоупотребленіемъ въ игрѣ, въ незнако-

момъ обществѣ, гдѣ иногда играютъ двое противу одного. Часто случается, что вистующій, играя за одно съ играющимъ, нарочно дѣлаетъ ренонсъ и ставитъ одинъ ремизъ для того, чтобъ играющій, у котораго слаба игра, не поставилъ ихъ два и болѣе. Обвинить и доказать ренонсъ имѣютъ право тѣ, которые принимаютъ дѣятельное участіе въ игрѣ.

Игрокъ, обвиненный въ ренонсѣ посторонними лицами, имѣетъ право попросить ихъ вѣжливо не вмѣшиваться въ свое дѣло, и если ренонсъ не былъ замѣченъ играющими, то онъ можетъ ремиза не ставить.

Если кто нибудь изъ играющихъ докажетъ ренонсъ, то провинившійся долженъ поставить ремизъ безъ всякихъ отговорокъ.

Правила на ренонсы для играющихъ.

Если играющій сдѣлалъ ренонсъ и другіе игроки это замѣтятъ, то независимо отъ того, ставитъ ли онъ ренонсъ или нѣтъ, ему слѣдуетъ поставить по одному ремизу за каждый сдѣланный имъ ренонсъ.

Взятка, или вообще взятки, въ которыхъ находится ренонсная карта, принадлежатъ тому игроку, котораго тутъ старшая карта требуемой масти. Обвиненный платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по разсчету за сдѣланныя каждымъ изъ нихъ взятки.

Если вистующіе при ренонсѣ играющаго не сдѣлали всѣхъ своихъ взятокъ, то они ни въ какомъ случаѣ не ставятъ ремизовъ; за игру отвѣчаетъ всегда играющій, и поэтому ставитъ ремизы онъ одинъ.

Правило на ренонсы для вистующихъ.

Если вистующій сдѣлаетъ ренонсъ, то играющій, хотя онъ и не сдѣлалъ всѣхъ взятокъ, получаетъ или смарываетъ столько, сколько бы онъ получилъ, если бы дѣйствительно выигралъ игру, платя вистамъ сколько слѣдуетъ по разсчету за сдѣланныя ими взятки; ренонсная взятка, какъ сказано было выше, принадлежитъ тому, чья находится въ ней старшая карта требуемой масти.

Сдѣлавшій на вистѣ ренонсъ, независимо отъ ремизовъ, которые онъ долженъ ставитъ за несдѣланныя имъ взятки, ставитъ по одному ремизу за каждый ренонсъ.

Если играющій не сдѣлалъ всѣхъ своихъ взятокъ въ то время, какъ вистующій сдѣлалъ ренонсъ, играющій всячески выигрываетъ и получаетъ за игру по разсчету; за игру и ремизы отвѣчаетъ только провинившійся вистъ.

Наконецъ, если играющій и вистующій сдѣлаютъ ренонсы въ одну и ту же игру, то за игру отвѣчаютъ они оба, а ренонсныя взятки принадлежатъ тому, чьи старшія въ нихъ карты; играющій и вистующій обязаны поставить по одному ремизу за каждый сдѣланный ими ренонсъ, и заплатить пополамъ по разсчету другому висту за сдѣланныя имъ взятки.

Играющій долженъ всегда доигрывать до конца объявленную имъ игру, и вскрывать остальныя недоигранныя карты только тогда, когда онъ твердо увѣренъ, что всѣ остальныя взятки сдѣлаетъ самъ.

Если всѣ показывали *недоигранныя* имъ *карты*, то невозможно было бы повѣрить ренонсовъ, случающихся такъ часто, особливо при скорой игрѣ. Для избѣжанія этого постановлено за правило: въ случаѣ,

если играющій, понадѣявшись на свои карты, вскроетъ ихъ до окончанія игры, и вистующіе найдутъ возможность, при удобномъ ходѣ, сдѣлать еще одну, двѣ или болѣе взятокъ, то:

1. Вскрывавшій преждевременно карты не имѣетъ права поднять ихъ опять на руки.

2. Вистующіе могутъ заставить играющаго ходить съ той карты, какую они сами укажутъ.

3. Если послѣ этого играющій не сдѣлаетъ всѣхъ взятокъ, то ставитъ ремизы и платитъ за взятки по разсчоту.

Чтобъ избѣгнуть ежеминутныхъ разсчотовъ и пыли отъ стиранія мѣлу, то при расплатѣ въ преферансѣ во время игры удобнѣе всего употреблять обыкновенныя марки. Если нѣтъ марокъ, то лучше записывать итогами; такъ напримѣръ: имѣя за кѣмъ нибудь 40 поэнъ, записать 40; выигравъ же у него еще, положимъ 16, перечеркнуть 40 и записать 56. Это виднѣе для повѣрки проигрыша и выигрыша, выгоднѣе для контенанса въ игрѣ, менѣе надобно мѣста на столѣ и легче считать.

Иные игроки записываютъ крестами и числами надъ чертою, означающими десятки, а внизу, подъ чертой пишутъ единицы по десяти въ рядъ; при этомъ способѣ записыванія часто вкрадываются ошибки, запись стирается и разсчоты дѣлаются продолжительнѣе, на столѣ же, при смарываніи, еще больше оказывается пыли.

Консоляція, т. е. плата, получаемая, при игрѣ вчетверомъ, игрокомъ, сдававшимъ карты, за каждый поставленный ремизъ другими игроками, совершенно произвольна, и поэтому опредѣляется играющими до начатія игры. Иногда платятъ консоляціи по пяти,

иногда по десяти, и даже по двадцати поэнъ за каждый поставленный ремизъ.

За ремизъ, поставленный на мизерѣ, консоляціи никогда не платятъ.

За ренонсы должно платить консоляціи такъ, какъ за обыкновенные ремизы, т. е. за одинъ ренонсъ одну консоляцію, за два ренонса—двѣ консоляціи и т. д.

Въ игрѣ по небольшому кушу затрудняются иногда при отписываніи за карты. Въ такомъ случаѣ, съ общаго согласія, можно отсчитывать по 10% съ каждой выигранной игры; проигравшій игру никогда за карты не записываетъ.

При игрѣ по три копейки серебромъ, за игру въ красныхъ, а также за прямую игру въ трефахъ отписываютъ за карты по два поэна; за игру въ чорныхъ по одному поэну.

Безкозырная.

Самое названіе игры показываетъ, что въ ней нѣтъ козырей, т. е. что она играется во всѣхъ мастяхъ.

Безкозырная, по старшинству игръ, перебиваетъ всякую прямую игру; за нее списывается 6 (т. е. 60).

Безкозырная играется.

1. Если у подручнаго игрока одной масти: тузъ, король, дама самъ—шостъ.

2. Если у подручнаго король, дама, валетъ, десятка одной масти и три туза другихъ мастей при малыхъ картахъ, то онъ смѣло можетъ играть безкозырную; первый ходъ долженъ быть съ короля послѣдовательной масти.

3. Если у подручнаго тузъ, король, дама, валетъ, маленькая одной масти и тузъ другой.

4 Если у подручнаго тузъ, король, валетъ, десятка съ маленькою при двухъ тузахъ съ маленькими, то легко проиграть, если въ одной рукѣ тойже масти, въ которой находятся тузъ, король самъ-четвертъ, дама самъ-третей, при четвертомъ тузѣ.

Безкозырная рѣдко играется за рукою; для этого нужно имѣть всѣ четыре туза, и кромѣ того, при одномъ изъ нихъ—короля и даму.

Вистовать на безкозырную, особенно при ходѣ играющаго, очень опасно; при ходѣ вистующаго можно безопасно вистовать, если у кого есть два туза, или одинъ тузъ съ королемъ какой бы то ни было масти, или же тузъ одной масти и король, дама другой.

Правила на мизеры.

Правила на покупку къ мизерамъ.

Прикупать къ мизерамъ можно:

1. Къ длинной масти, напримѣръ: къ тузу—самъ пятъ, при семеркѣ, десяткѣ; безъ семерки, т. е. тузъ самъ-пятъ при десяткѣ и восьмеркѣ, выиграть можно тогда только, когда игра будетъ худо разыграна.

2. Къ семеркѣ и валету, а также къ семеркѣ и десяткѣ можно рискнуть при ренонсѣ въ какой либо масти.

3. Къ семеркѣ, десяткѣ и валету прикупать къ мизеру опасно; на этой одной масти можно поставить два ремиза, особенно въ такомъ случаѣ, когда старшія карты той же масти будутъ сброшены на ренонсы.

4. Къ семеркѣ, дамѣ и королю никогда не прикупается; здѣсь какъ бы дурно ни играли, выиграть невозможно.

5. На туза самъ-третей при восьмеркѣ и семеркѣ легко проиграть, если нѣтъ ренонса, на который можно было бы сбросить туза.

6. На туза самъ-четвертъ при семеркѣ, восьмеркѣ и десяткѣ можно проиграть только тогда, когда прочія карты той же масти находятся въ одной рукѣ.

7. Къ восьмеркѣ, девяткѣ самъ-третей при королѣ покупать опасно; тутъ можно поставить два ремиза.

8. Къ восьмеркѣ и девяткѣ самъ-другъ покупать можно, и если не купите какой либо старшей карты той же масти, которой невозможно сбросить, тоже всегда придется проиграть.

Вообще непроигрываемыми мизерами называются тѣ, когда у игрока, объявившаго мизеръ, во всѣхъ мастяхъ находятся семерки, а прочія карты расположены черезъ одну по старшинству, т. е. въ прорѣзъ.

Ходы въ мизерахъ.

Общія правила.

1. Мизеръ самъ себя не ловитъ, т. е. онъ долженъ по возможности избѣгать перекрытія картъ; впрочемъ, здѣсь встрѣчаются для играющихъ слѣдующія исключенія:

а) Если какая нибудь масть расположена такъ, что четыре карты этой масти, при восьмеркѣ и десяткѣ, находятся въ рукахъ играющаго мизеръ, а четыре другія карты той же масти, при семеркѣ и девяткѣ, находятся въ рукахъ другаго игрока, и онъ ходитъ съ семерки, то для избѣжанія двухъ ремизовъ, которые бы должно поставить: одинъ за семерку, по-

крытую восьмеркою, другой за девятку, покрытою десяткою,—нужно покрыть семерку самою старшею картою той же масти, и ходить уже съ другой безопасной масти.

б) Если играющій замѣтитъ, что ему непремѣнно приходится взять одну взятку на туза самъ-четвертъ, то, не ожидая другаго хода, онъ долженъ перекрыть вторую или третью карту этой масти и обращать въ ту же масть, если можно, или въ другую безопасную. Въ подобныхъ случаяхъ, особенно когда прочія карты—отыгранныя масти или такъ называемые *франки*, можно поставить два, три и болѣе ремизовъ, вмѣсто одного.

2. Разыгрывающіе мизеры должны отвѣчать другъ другу на приглашенія (инвиты), особенно въ то время, когда одинъ изъ нихъ открываетъ ренонсъ, на который хочетъ сбросить старшія карты другой масти, въ которой по этому играющій мизеръ можетъ быть пойманъ.

3. Съ той масти, которой у играющаго съ перваго ходу не оказалось, ходить недолжно.

4. Разыгрывающіе мизеръ, руководствуясь своими картами, послѣ четвертаго и пятаго хода могутъ легко замѣтить пятую масть для играющаго мизеръ, и тогда провести эту масть долженъ стараться не подручный, но заручный игрокъ.

5. При разыгрываніи мизеровъ, какъ играющій, такъ и ловящіе его игроки, должны обращать вниманіе на первоначальные переговоры на счетъ игры и покупки, а равнымъ образомъ и на сноску картъ; малѣйшая ошибка со стороны игроковъ освобождаетъ играющаго отъ ремиза, между тѣмъ какъ по расположенію картъ онъ долженъ поставить не одинъ, а нѣсколько ремизовъ.

а) При игрѣ вдвоемъ не только открытые мизеры, но и закрытые, очень опасно рѣшаться играть безъ семерокъ.

Въ закрытыхъ мизерахъ особенно труденъ и опасенъ первый ходъ; для предохраненія отъ ремизовъ, мы совѣтуемъ, при игрѣ вдвоемъ, если во всѣхъ мастяхъ нѣтъ семерокъ, никогда ни покупать къ мизеру.

б) При игрѣ вдвоемъ съ открытымъ деревяннымъ, на птитъ мизеръ и на гранъ-мизеръ, у деревяннаго карты не открываются; напротивъ того, на птитъ-увертъ и грандъ-увертъ карты деревяннаго бываютъ открыты.

в) Какъ тотъ, кто выигралъ, такъ и тотъ, кто проигралъ мизеръ (вообще какой бы то нибыло: птитъ, грандъ или увертъ), игрокамъ, разыгрывавшимъ игру за взятки ничего не платитъ. Проигравшій мизеръ консоляціи за ремизы тоже никогда не платитъ.

Малый мизеръ.

По старшинству игръ, малый мизеръ слѣдуетъ за прикупной игрой, т е. перебиваетъ всякую прикупную игру. Когда первый игрокъ скажетъ *куплю*, и второй также *куплю*, тогда третій можетъ сказать *куплю къ мизеру*, и въ такомъ случаѣ объявившіе прикупныя игры должны переговориться еще разъ по старшинству мастей, и объявить прямую игру. Малый мизеръ не перебиваетъ прямой игры, и поэтому прикупившій къ нему игрокъ долженъ сказать *пасъ*, если кто скажетъ *играю*.

Если, по объявленіи малаго мизера, прочіе игроки скажутъ пасъ на прямую игру, тогда объявившій малый мизеръ беретъ прикупку, и сообразно съ его картами, сообразуясь съ правилами, показаными выше,

для мизеровъ вообще, сбрасываетъ двѣ какія либо карты, на которыя онъ могъ бы взять взятки.

Выигравшій малый мизеръ, т. е. не сдѣлавшій ни одной взятки, получаетъ за игру 4, т. е. столько, сколько бы онъ получилъ, еслибъ игралъ въ червяхъ съ прикупкою. Если же игравшій малый мизеръ сдѣлаетъ одну, двѣ или болѣе взятокъ, то за каждую ставитъ ремизъ по 4, т. е. за одну взятку 4, за двѣ 8, за три 12 и т. д.

Большой мизеръ.

Большой мизеръ перебиваетъ прямую игру, и перебивается самъ безкозырною, если ее играютъ, а если нѣтъ, то семью въ какой бы то ни было масти. Выигравшій большой мизеръ списываетъ 5, т. е. столько, сколько бы онъ списалъ, если бы выигралъ прямую игру въ червяхъ; проигравшій большой мизеръ ставитъ за каждую сдѣланную имъ взятку ремизъ по 5; слѣдовательно за одну взятку онъ ставитъ 5, за двѣ 10, за три 15 и т. д.

Малый увертъ.

Къ малому уверту, перебивающему безкозырную, гдѣ ее играютъ, а гдѣ не играютъ—семь, прикупать должно осторожнѣе, нежели къ малому и къ большому мизеру. Прикупившій къ малому уверту, сбросивъ двѣ опасныя для него карты, прочія долженъ открыть и на нихъ не сдѣлать ни одной взятки. За выигранный малый увертъ списывается 6; обратно, за каждую взятку въ маломъ увертѣ проигравшій его ставитъ по 6 ремизовъ.

Большой уверть.

Большой уверть, если играють безкозырную, перебивается семью, если безкозырная не играется— осмью. Къ большому уверту купить нельзя; объявившій его долженъ открыть всѣ карты и не сдѣлать ни одной взятки. За каждую взятку въ большомъ увертѣ ставится ремизъ по 7; впрочемъ, надо замѣтить, что эта игра играется очень рѣдко.

Поддавки.

Часто случается видѣть, что первый въ рукѣ игрокъ, имѣя хорошую прикупную игру въ *чорныхъ*, при другихъ красныхъ мастяхъ, находитъ невыгоднымъ покупать къ чорнымъ и говоритъ пасъ на прикупку, въ надеждѣ обремизить другаго, который прикупитъ къ краснымъ; тогда два другіе игрока, опасаясь хода подручнаго, не смѣютъ покупать и говорятъ также пасъ.

Въ прежнее время, при трехъ пасахъ, бросали карты, сдача считалась недѣйствительною и слѣдующій игрокъ сдавалъ карты въ свою очередь: на основаніи чего, сдавшій карты терялъ руку, игра не разыгрывалась и слѣдующій сдавалъ. Въ такомъ случаѣ нельзя было узнать, кто изъ игроковъ, по осторожности или прижимчивости, имѣлъ намѣреніе обремизить товарищей.

Теперь каждая сдача картъ считается дѣйствительною, карты ни въ какомъ случаѣ не бросаются; при трехъ пасахъ разыгрывается игра, такъ называемая, *поддавки*, которыя есть ничто иное какъ повѣрка сдачи, а еще болѣе того повѣрка благонамѣренности играющихъ.

При поддавкахъ каждый изъ играющихъ долженъ стараться сдѣлать какъ можно менѣе взятокъ, или, покрайней мѣрѣ, не взять ихъ болѣе трехъ.
— Всякій игрокъ, сдѣлавшій болѣе трехъ взятокъ, ставитъ за каждую взятку по одному ремизу; сдѣлавшій четыре взятки ставитъ 1 (т. е. 10) ремизъ, сдѣлавшій пять взятокъ ставитъ 2 (т. е. 20) ремиза, и т. д.

Для избѣжанія злоупотребленій за каждый ренонсъ, сдѣланный при разыгрываніи, должно ставить по одному (т. е. 10) ремизу. За ремизы, поставленные при разыгрываніи игры поддавки, консоляціи не платятъ.

При разыгрываніи игры поддавки вдвоемъ съ открытымъ деревяннымъ, у деревяннаго карты не открываются. Играющіе ставятъ по одному ремизу за каждую взятку, сдѣланную ими свыше пяти взятокъ, слѣдовательно, по правиламъ этой игры, кто сдѣлаетъ шесть взятокъ—ставитъ *одинъ* ремизъ, кто сдѣлаетъ семь взятокъ — ставитъ два ремиза и т. д.

Игры семь, восемь, девять, десять.

Въ теперешнее время всѣ эти игры разыгрываются съ нѣкоторыми измѣненіями. Для удержанія играющихъ отъ риску, отвѣтственность виста на эти игры значительно уменьшена. Слѣдовательно на игру *семь* каждый вистъ отвѣчаетъ за одну взятку; на игру *восемь*—одинъ или оба виста могутъ *идти*. Если одинъ вистъ отвѣчаетъ добровольно за одну взятку, то другой игрокъ, хотя онъ сказалъ пасъ, разыгрываетъ игру для повѣрки, не получая никакой платы за сдѣланныя имъ взятки. Если при объявленіи *восьми*, оба игрока скажутъ пасъ на вистъ, то картъ бросать не должно: въ такомъ случаѣ разыгрывается такъ на-

зываемый *вистъ форсе*, въ которомъ вистующіе не получаютъ совершенно никакой платы на сдѣланныя ими взятки. Точно такимъ же образомъ при играхъ *девять и десять*, оба играющіе, если одинъ изъ нихъ добровольно вистовать нехочетъ, обязаны разыгрывать *вистъ форсе*, для повѣрки игры играющаго.

Чтобы дать возможность игрокамъ, поставившимъ много ремизовъ, отыграть хотя часть ихъ проигрыша, многіе игроки приняли правиломъ, за игры *семь, восемь, девять, десять* (въ какой бы то масти ни было) списывать за первую 7 (т. е. 70), за вторую 8 (т. е. 80), за третью 9 (т. е. 90), четвертую 10 (т. е. 100) ремизовъ.

При такомъ списываніи ремизовъ, вистующій получаетъ за каждую сдѣланную имъ взятку 10% отъ списываемаго количества ремизовъ; такъ напримѣръ, за одну взятку на *семь* вистъ получаетъ 7 поэнъ; за двѣ на *восемь*—16 поэнъ и т. д.

Когда двое изъ играющихъ объявятъ *семь* или *восемь* и т. д., игра считается за тѣмъ, кто объявитъ ее въ старшей масти.

Вистъ на игры.

Передаточный вистъ.

Здѣсь мы должны замѣтить, что допускаемая передаточнымъ вистомъ перемѣна расположенія картъ, т. е. передача ихъ изъ рукъ въ руки, есть большое злоупотребленіе, противное правиламъ всѣхъ игръ вообще.

Въ передаточномъ вистѣ, заручныя карты дѣлаются подручными, и играющій проигрываетъ игру именно потому, что, основываясь на переговорахъ, онъ правильно снесъ и правильно игралъ. Несправедливость

передаточнаго виста, равно замѣченная многими хорошими игроками, побудила ихъ замѣнить вистъ передаточный вистомъ съ приглашеніемъ.

Вистъ съ приглашеніемъ

Вистъ съ приглашеніемъ, какъ мы уже выше сказали, есть безспорно лучшее усовершенствованіе новаго преферанса

До сего времени, всѣ вообще игроки старались единственно о томъ, чтобъ сыграть какъ можно болѣе игръ; вистующіе, опасаясь другъ друга вистовали на игры рѣдко, и всѣ игры разыгрывались на счастіе. Не смотря на всю правильность, розыгрывали игры при двухъ вистахъ, и ихъ старанiе нанести вредъ главному игроку, при обыкновенномъ вистѣ, въ которомъ каждый игрокъ играетъ и отвѣчаетъ самъ за себя, не возможно требовать, чтобъ вистующіе играли заодно противу играющаго; въ преферансѣ съ пригласительнымъ вистомъ всѣ эти неудобства устранены. При такомъ расположеніи игры всѣ вистующіе играютъ заодно, и мало заботясь о себѣ, всѣ мѣры принимаютъ къ тому, чтобы обремизить играющаго.

Здѣсь приглашонный старается помогать своему товарищу, не получая никакой платы за сдѣланныя имъ взятки. За всѣ ремизы, даже и ренонсы, на вистахъ отвѣчаетъ пригласившій; онъ одинъ получаетъ плату за всѣ взятки, которыя были сдѣланы имъ и приглашоннымъ.

ОТНОШЕНІЯ

ВЫИГРЫША КЪ ПРОИГРЫШУ

въ преферансѣ.

Игра въ пикахъ	Наибольш. выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 = 1 : 6
Б) Игра прикупная	6				
1) безъ одной	—	10	5	10	6 : 25 = 1 : 4
2) безъ двухъ	—	20	6	20	6 : 46 = 1 ; 7
Вистъ на игру прямую					
1) безъ одной	2	20	—	10	4 : 30 = 1 : 7
2) безъ двухъ	4	40	—	20	4 : 60 = 1 : 15
Вистъ на игру прикупную	2				
1) безъ одной	—	10	—	10	2 : 20 = 1 : 10
2) безъ двухъ	—	20	—	20	2 : 40 = 1 : 20

Игра въ трефахъ	Ожидаемый выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая	18				
1) безъ одной	—	30	15	10	18 : 55 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	60	18	20	18 : 98 = 1 : 5
Б) Игра прикупная	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 = 1 : 7
Вистъ на игру прямую	6				
1) безъ одной	—	30	—	10	6 : 40 = 1 : 7
2) безъ двухъ	—	60	—	20	6 : 80 = 1 : 13
Вистъ на игру прикупную	4				
1) безъ одной	—	20	—	10	4 : 30 = 1 : 7
2) безъ двухъ	—	14	—	20	4 : 60 = 1 : 15

Игра въ бубнахъ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая	24				
1) безъ одной	—	40	20	10	24 : 70 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	80	24	20	24 : 124 = 1 : 5
Б) Игра прикупная	18				
1) безъ одной	—	30	15	10	18 : 55 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	60	18	20	18 : 98 = 1 : 5
Вистъ на игру прямую	8				
1) безъ одной	—	40	—	10	8 : 50 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	80	—	20	8 : 100 = 1 : 12
Вистъ на игру прикупную	6				
1) безъ одной	—	30	—	10	6 : 40 = 1 : 7
2) безъ двухъ	—	60	—	20	6 : 80 = 1 : 13

Игра въ червяхъ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая	30				
1) безъ одной	—	50	25	10	30 : 85 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	100	30	20	30 : 150 = 1 : 5
Б) Игра прикупная	24				
1) безъ одной	—	40	10	10	24 : 70 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	80	20	20	24 : 124 = 1 : 5
Вистъ на игру прямую	10				
1) безъ одной	—	50	—	10	10 : 60 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	100	—	20	10 : 120 = 1 : 12
Вистъ на игру прикупную	8				
1) безъ одной	—	40	—	10	8 : 50 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	80	—	20	8 : 100 = 1 : 12

Игра безкозырная	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
Игра безкозырная (Grandissimo)	36				
игры: 1) безъ одной	—	60	30	10	36 : 100 = 1 : 3
— 2) безъ двухъ	—	120	36	20	36 : 176 = 1 : 5
— 3) безъ трехъ	—	180	42	30	36 : 252 = 1 : 7
Вистъ:					
1) безъ одной	12	60	—	10	12 : 70 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	120	—	20	12 : 140 = 1 : 13
3) безъ трехъ	—	180	—	30	12 : 210 = 1 : 17

Игры	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляція	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
Малый мизеръ	40				
1) одна взятка	—	40	неплатитъ		36 : 40 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	80	—	—	40 : 80 = 1 : 2
Большой мизеръ	50				
1) одна взятка	—	50	—	—	50 : 50 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	100	—	—	50 : 100 = 1 : 2
Малый увертъ	60				
1) одна взятка	—	60	—	—	60 : 60 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	120	—	—	60 : 120 = 1 : 2
Большой увертъ	70				
1) одна взятка	—	70	—	—	70 : 70 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	140	—	—	70 : 140 = 1; 2

Бостонъ.

Эта игра получила начало свое во время войны за независимость Сѣверо-американскихъ штатовъ, и удержала за собою наименованіе того города (Бостона), въ которомъ начались первыя непріятельскія дѣйствія.

Въ бостонъ могутъ играть четверо, при нуждѣ—трое.

Въ этой игрѣ употребляютъ обыкновенно двѣ полныя колоды, состоящія каждая изъ 52 картъ извѣстныхъ четырехъ мастей. Въ каждой масти заключается *тринадцать картъ,* которыя, по старшинству своему, располагаются въ слѣдующемъ порядкѣ:

Тузъ.	Семерка
Король.	Шестерка.
Краля.	Пятерка.
Валетъ.	Четверка.
Десятка.	Тройка.
Девятка.	Двойка.
Осьмерка.	

Тузъ есть самая старшая, а двойка самая младшая карта.

Въ каждой масти тузъ и три фигуры, то есть король, дама и валетъ называются *онерами* или почотными картями; всѣ же прочія считаются по числу означенныхъ на нихъ очковъ.

При игрѣ должно имѣть особую принадлежность, состоящую въ четырехъ коробочкахъ. Въ каждой изъ коробочекъ находится по равному числу марокъ различнаго вида и значенія, извѣстныхъ подъ названіемъ фишекъ. Марки въ каждой коробочкѣ отличаются однѣ отъ другихъ по своему цвѣту или по назначеннымъ на нихъ фигурамъ, изображающимъ картежныя масти. Однако въ разности цвѣта не заключается никакой важности, потому что какъ проигрышъ, такъ и

выигрышъ расчитывается по числу марокъ, которое при началѣ игры у всѣхъ игроковъ должно быть равное.

Предварительно должно условиться, по скольку платить за фигуру.

Уговорившись объ игрѣ, обращаются къ распредѣленію мѣстъ слѣдующимъ образомъ:

Смотря по числу составляющихъ партію, кто нибудь вынимаетъ изъ какой угодно колоды туза, двойку, тройку и четверку (для четырехъ человѣкъ), или туза, двойку и тройку (для трехъ человѣкъ), закрываетъ ихъ и подноситъ игрокамъ, которые принимаютъ ихъ безъ выбору, наудачу.

По принятіи такимъ образомъ карты, имѣющій туза садится гдѣ ему угодно, получившій двойку—по правую сторону, тройку—по лѣвую, и четверку—насупротивъ,

Если марки означены мастями картъ, то разставя по мѣстамъ коробочки, предлагаютъ игрокамъ также по одной маркѣ; взявъ марки, каждый садится къ той коробочкѣ, изъ которой вынута была принятая имъ марка.

Размѣстившись такимъ образомъ, игроки соглашаются о томъ, на сколько *туровъ* садятся они играть. Подъ названіемъ *тура* разумѣется столько сдачъ, сколько особъ составляютъ партію, причомъ кто нибудь изъ играющихъ чертитъ посреди стола квадратъ, или, если играютъ трое — треугольникъ, въ срединѣ которыхъ ставится обыкновенно число предполагаемыхъ къ розыгрышу *туровъ*.

Въ это время уговариваются также какимъ образомъ играть: въ простую игру бостонъ, или въ такъ называемую тамбовскую; съ вистомъ или безъ виста, съ прикупкою или безъ прикупки?

Простая игра въ бостонъ.

Простою игрой называется та, въ которой придаютъ при каждой сдачѣ къ разыгрываемому ремизу или лабету только по четыре фишки. *Тамбовскою* же та, въ которой сдающій придаетъ къ разыгрываемому ремизу или лабету по 10 фишекъ.

Игра съ вистомъ.

Играть съ вистомъ значитъ то, что играющій какую либо игру можетъ призывать себѣ товарища и играть съ нимъ заодно, что при уговорѣ играть безъ виста воспрещается. Здѣсь должно замѣтить, что играющіе въ троемъ не могутъ играть съ вистомъ, иначе бы двое играли противъ одного, и тогда едвали какая игра была проиграна.

Игра съ прикупкою.

Это значитъ, что играющіе могутъ выпрашивать у своихъ противниковъ одну какую имъ угодно карту, отдавая въ замѣнъ ея худшую. Играющіе съ прикупкою не могутъ играть съ вистомъ.

Ремизъ.

Такъ называется ставка сдающаго за сдачу, принадлежащую къ тузу.

Лабетъ.

Лабетъ есть наказаніе, полагаемое на тѣхъ, которые, играя какую либо игру, проиграли ее. Впрочемъ,

какъ мы увидимъ ниже, лабеты полагаются и на многихъ другихъ. Они отмѣчаются обыкновенно въ квадратѣ противъ самаго того человѣка, который долженъ ихъ заплатить.

Раздача картъ принадлежитъ двумъ изъ играющихъ, то есть тому, кто сдаетъ карты, и тому, кто сидитъ противъ его. Если *играютъ въ троемъ,* то другою колодою картъ долженъ дѣйствовать сидящій по правую руку сдающаго. Въ послѣднемъ случаѣ въ обѣихъ колодахъ должно отобрать двойки и всѣ карты бубновой масти, оставя изъ нихъ только туза, короля и кралю.

Въ первую игру сдаетъ обыкновенно тотъ, кому при распредѣленіи мѣстъ достался тузъ; послѣ того игроки въ сдачѣ чередуются.

Кому достается сдавать, тотъ долженъ:

1. Разсмотрѣть, на чей онъ сдаетъ ремизъ или лабетъ. Если на свой, то долженъ вынуть изъ своей коробочки 20 фишекъ и положить ихъ въ средину квадрата; если же на чужой, то, сообразно игрѣ, посылаетъ къ тому 4 или 10 фишекъ. Въ настоящее время вошло въ обыкновеніе, вмѣсто выставки фишъ, отмѣчать на сторонѣ квадрата небольшою чертою; придачи же даются какъ должно фишами.

2. Взять изъ лежащихъ на столѣ двухъ колодъ одну, стасовать ее, дать снять сидящему у себя по правую руку, то есть заручному своему, положить снятую половину картъ подъ ту, которая останется на столѣ и сдать отъ правой руки къ лѣвой всѣмъ играющимъ по 13 картъ.

При сдачѣ картъ наблюдаются слѣдующія правила:

а) Сдавать карты не иначе, какъ по одной.

б) Если при сдачѣ откроется одна карта или болѣе, то надлежитъ пересдать.

в) Если въ игрѣ явится лишняя карта, то надобно тоже пересдать.

г) Если кто засдатся, то должно пересдать.

д) Если кто будетъ сдавать не въ свою очередь и это будетъ примѣчено, пока не сданы всѣ карты, то сдача эта уничтожается.

Между тѣмъ, какъ сдаются карты, сидящій противъ сдающаго, или въ игрѣ въ троемъ—заручный его, долженъ взять другую, оставшуюся на столѣ колоду, или, если сдача эта не первая, собрать ту, въ которую дотого играли, и перетасовавши ее, положить къ сидящему у себя по правую руку, перевернувъ ее мастію вверхъ, при чомъ послѣдній долженъ эту колоду снять. По съемкѣ ту масть, которая была внизу, называютъ *сюрами* или *старшею*, а другую, одинаковаго съ нею цвѣта масть, *преферансомъ* или младшею, также второю мастію; остальныя же двѣ масти, другаго противъ двухъ цвѣта, называются *простыми мастями*; послѣ чего, положа съемныя карты съ оставшимися на столѣ крестообразно и первыя подъ низъ послѣднихъ, оставляетъ такимъ образомъ колоду во все продолженіе начатой при этомъ игры.

Теперь необходимо описать разыгрываемыя въ бостонѣ игры, которыя по порядку своему суть слѣдующія:

1. Бостонъ или на 5 взятокъ.

2. Птитъ мизеръ. Отложа какую либо карту, не взять на остальныя 12 ни одной взятки.

3. Гранъ бостонъ.

4. Грандъ мизеръ. Не взять ни одной взятки, имѣя на рукахъ всѣ 13 картъ.

5. Инденанданс на 8 взятокъ.

6. Птитъ мизеръ увертъ. Открывъ всѣ карты, кромѣ одной, не взять на 12-ть ни одной взятки.

7. Филадельфія или на 10 взятокъ.

8. Грандъ мизеръ увертъ. Открывъ всѣ 13 картъ, не взять ни одной взятки.

9. Суверенъ или на 12 взятокъ.

10. Грандъ суверенъ или на 13 взятокъ.

Кромѣ этихъ десяти игоръ, играютъ еще нѣкоторыя на 7, на 9 и на 12 взятокъ, но эти игры только что перебиваютъ неоспоримые выигрыши, да и вообще не имѣютъ ни цѣли, ни основанія.

Такъ какъ для нѣкоторыхъ могутъ быть затруднительны названія вышеозначенныхъ игръ, то можно говорить: я играю на 5, на 6, на 8, на 10, на 12 и на 13 взятокъ, малый мизеръ, большой открытый мизеръ и т. д.

Зная такимъ образомъ всѣ роды разыгрываемыхъ игръ, можно приступить и къ образу разыгрыванія ихъ. Вотъ какъ происходитъ это:

Подручный сдавшаго объявляетъ игру свою первый, и говоритъ, соображаясь съ картами своими, или бостонъ, или шесть, или грандъ мизеръ, или восемь, смотря по числу взятокъ, которыя надѣется онъ сдѣлать. Если сверхъ ожиданія, скажетъ онъ *пасъ*, то это значитъ, что онъ не имѣетъ никакой игры. Послѣ того сидящій подъ нимъ можетъ сказать также бостонъ, или шесть, или восемь (потому что такія игры перебиваются обыкновенно старшими, то есть птитъ мизеръ—грандъ мизеромъ, грандъ мизеръ—птитъ мизеромъ увертомъ, а птитъ мизеръ увертъ—грандъ мизеромъ увертомъ, сообразно показанному нами выше порядку старшинства игръ: но не иначе какъ въ сюрахъ или во второй масти; если же не можетъ онъ играть какую либо

изъ помянутыхъ игръ въ двухъ лучшихъ мастяхъ, тогда долженъ или всѣ ихъ перебивать, то-есть бостонъ шестью или мизеромъ, грандъ мизеръ и шесть — осьмью или десятью, или птитъ мизеръ увертомъ и проч., или сказать пасъ; это продолжаютъ всѣ товарищи до тѣхъ поръ, когда кто нибудь изъ нихъ объявитъ такую игру, которой никто не въ состояніи перебить ни игрою, ни мастію, причомъ всѣ прочіе товарищи должны сказать пасъ. Удержавъ такимъ образомъ за собою какую либо игру, объявившій ее, лишь только всѣ *спасуютъ* (т. е. скажутъ пасъ), долженъ сказать и то, въ какой масти онъ играетъ, и эта то объявленная масть почитается *козырною*, а всѣ заключающіяся въ ней 13 картъ—*козырями.* Здѣсь надобно замѣтить, что послѣ перваго объявившаго какую либо игру можно объявить ее во второй разъ и играть въ простыхъ мастяхъ, или объявить въ третій и играть во второй масти; но выгода эта предоставляется только подручному сдавшаго. Этотъ подручный имѣетъ преимущественное право удержать за собою игру, сказать ее въ четвертый разъ, но въ такомъ случаѣ должно ему играть непремѣнно въ сюрахъ.

Съ вистомъ можно играть только три игры: бостонъ, шесть и восемь, и должность виста не въ томъ только состоитъ, чтобъ помочь играющему разыграть объявленную имъ игру, но чтобъ успѣть въ этомъ, сдѣлать еще съ своей стороны къ бостону три, къ шести четыре, а къ осьми пять взятокъ. И такъ, если уговоръ былъ играть съ вистомъ, то всякій, удержавшій за собою которую либо изъ послѣднихъ упомянутыхъ трехъ игоръ, при объявленіи козырей долженъ присовокупить, что онъ играетъ или одинъ, или съ товарищемъ. Если онъ скажетъ, что играетъ одинъ,

то въ такомъ случаѣ, хотя бы кто и признавалъ себя въ состояніи составить лучшій вистъ, то уже долженъ быть соперникомъ играющаго; если же этотъ послѣдній объявитъ, что онъ желаетъ имѣть товарища, тогда тотъ, кто хочетъ помочь ему, когда придетъ до него очередь говорить, долженъ вмѣсто *пасъ* сказать *вистъ* Иные играютъ и такъ, что главный игрокъ не вдругъ при назначеніи козырей принимаетъ вистъ, но можетъ, хотя бы кто и вызвался быть ему товарищемъ, принять его или не принять. Въ мизерныхъ играхъ не бываетъ никогда виста.

При объявленіи игоръ и козырей наблюдаются слѣдующія правила:

1. Объявлять игры должно въ свою очередь, то-есть, не прежде вызываться, пока дойдетъ до кого череда.

2. Объявлять игры явственно и чисто, чтобъ не могло выйдти какого либо спора.

3. Когда игрокъ, при объявленіи игры, скажетъ нѣтъ, тогда игру или масть, которыя онъ былъ бы намѣренъ разыгрывать, отнюдь не перемѣнять.

4. Кто пропасуетъ, тотъ уже неможетъ играть никакой игры, развѣ только *вистъ*.

5) При объявленіи масти, въ которую кто либо хочетъ играть, должно наблюдать опредѣлительность, то-есть если нехочетъ имѣть товарища, то долженъ сказать: я играю одинъ въ такой то масти; если же находитъ въ немъ надобность, то говоритъ просто: я играю въ такой то масти.

6. Если кто удержитъ за собою, ошибкою или нѣтъ, какую либо игру и объявитъ потомъ, что онъ играетъ не въ той масти, въ какой бы надлежало, наприм. скажетъ 3-й бостонъ, а хочетъ играть въ простыхъ, въ такомъ случаѣ предоставить ему разыграть удер-

жанную имъ игру, не переговаривая вновь масти, и ежели эта игра будетъ имъ проиграна, то поставить на него и лабетъ.

7. Если бы кто нибудь, не желая имѣть товарища, при объявленіи козырей сказалъ просто: я играю въ такой-то масти, не прибавя къ тому слова одинъ, или скажетъ это послѣ, тогда онъ обязанъ принять въ товарищи всякаго, идущаго въ вистъ.

8. Когда бы случилось, что у кого нибудь игра на 8 или на 10, а онъ объявилъ только бостонъ, и послѣ того всѣ сказали бы пасъ, тогда онъ никакъ не можетъ переговорить своей игры.

9. Двое никакъ немогутъ объявить одной и той же мизерной игры; въ противномъ случаѣ послѣдній, объявившій ее, при требованіи товарищей, долженъ написать на себя лабетъ.

10. Если играется съ вистомъ и одинъ сказалъ какую нибудь игру въ третій, а другой перебилъ ее въ четвертый разъ, то первый непремѣнно долженъ идти въ вистъ послѣднему.

Въ бостонѣ почотныя карты считаются всѣ четыре четырьмя *онерами*, а три какія-либо изъ нихъ тремя *онерами*.

Пять, шесть, восемь или болѣе одной масти, начиная отъ туза, по постепенному старшинству картъ, могутъ дать столько же взятокъ, сколько всѣхъ этихъ картъ находится, и потому при такихъ пяти можно играть бостонъ, при 6 шесть, при 8 восемь и т. д.

Два старшіе *онера*, то есть тузъ, король и краля, при трехъ маленькихъ картахъ одной масти, могутъ дать вѣрныхъ 5 взятокъ.

Тузъ, король и валетъ, или тузъ, краля и валетъ и пять маленькихъ картъ могутъ дать шесть взятокъ.

Тузъ и краля самъ-третей одной и той же масти въ игрѣ съ вистомъ могутъ дать двѣ вѣрныя взятки.

Короли съ одной или двумя вѣрными картами одной масти почитаются за одну вѣрную масть.

Дамы при валетѣ и одной маленькой картѣ какой-либо одной масти могутъ быть полагаемы также одною взяткою.

Здѣсь надобно замѣтить, что большая часть этихъ правилъ могутъ оказать свою неоспоримую силу тогда только, когда сказанныя нами карты будутъ объявлены потомъ козырями; въ противномъ случаѣ очевидно, что и всякаго посторонняго туза можно покрыть малѣйшимъ козыремъ.

Что касается до мизеровъ, то для этихъ игоръ нужно имѣть самыя меньшія карты, изъ которыхъ бы ни одного, при всѣхъ стараніяхъ противниковъ, нельзя было взять ни одной взятки.

Для этого нужно непремѣнно имѣть во всѣхъ мастяхъ самыя меньшія карты.

Всѣ изъ 13-ти картъ, начиная съ двойки, по постепенному старшинству, суть главнѣйшія опоры мизеровъ.

Можно имѣть и онеры, какъ напр. или туза, или короля, или кралю, или валета, но не иначе какъ при четырехъ или пяти самыхъ меньшихъ, одной и той же масти картахъ.

Четыре онера, девятка, шестерка, четверка, тройка и двойка могутъ быть надежны во всякомъ, даже открытомъ мизерѣ.

Тузъ при пяти, начиная съ десятки, самыхъ меньшихъ картахъ не помѣшаетъ также ни въ какомъ мизерѣ, если только не раздѣлятся карты несчастнымъ для себя и удачнымъ образомъ для соперниковъ. Въ

такомъ случаѣ всѣ приведенныя нами правила никакъ немогутъ быть удовлетворительными.

На вистъ даютъ правила большею частью не козыри, но старшія карты, подъ которыми подразумѣваются тузы, короли и другія лучшія карты, нѣсколькихъ мастей. При всемъ томъ, неимѣя нисколько козырей, едвали можно вистовать и при неоспоримой надеждѣ сдѣлать надлежащее число взятокъ; потому что козырять во всѣхъ почти играхъ есть не только законъ, но и такая необходимость, которая во всякое время имѣетъ весьма важное значеніе.

Здѣсь надобно замѣтить, что выгоднѣе всѣхъ вистовать тому, кто сидитъ насупротивъ игрока.

Сюда нужно прибавить слѣдующее:

При уговорѣ играть съ прикупкою должно быть очень разсмотрительнымъ, какъ въ томъ, какую прикупать, такъ и въ томъ, какую въ замѣну отдавать карту. Ежели въ той масти, въ которой хотите выиграть, нѣтъ у васъ старшаго онера, въ такомъ случаѣ прикупать его есть первое правило; ежели же вы имѣете на рукахъ своихъ столько такой-то масти и такія-то именно карты, которыми вы надѣетесь выкозырять у противниковъ вашихъ всѣхъ козырей, не потерявши ни одного своего, тогда лучше всего требовать старшія карты другихъ мастей, или короче сказать, стараться дать другой масти такую силу, чтобъ всѣ карты ея составляли, по выкозыреніи всѣхъ козырей, неотъемлемыя ваши взятки, напримѣръ:

Имѣя какой либо одной масти четыре онера при двухъ или трехъ меньшихъ картахъ, и другой два меньшіе онера при нѣсколькихъ другихъ картахъ, гораздо лучше требовать недостающаго у васъ туза на послѣдней, нежели десятки на первой масти. Въ ми-

зерныхъ играхъ требуются обыкновенно самыя меньшія карты, какъ-то: двойки и тройки. Между же тѣмъ, если случится какой либо масти, при самыхъ меньшихъ и большія карты, и притомъ такія, въ которыхъ безъ прикупки можно проиграть, въ такомъ случаѣ прикупаются довольно значущія карты, напр. десятки, девятки, осьмерки и семерки.

Если случится какой либо масти одна тройка или четверка, или обѣ вмѣстѣ, въ такомъ случаѣ прикупать двойки къ этимъ картамъ не нужно, а особливо при мизерахъ закрытыхъ.

При этомъ слѣдуетъ замѣтить, что если должно выходить первоначально самому игроку, то необходимо обращать на покупку картъ гораздо болѣе вниманія и стараться имѣть въ какой либо масти противъ обыкновеннаго одною меньшою картою больше.

Обыкновенно карты сносятся слѣдующимъ образомъ:

Во взяточныхъ играхъ самыя меньшія, не съ той однакоже масти, которой имѣются старшія карты или онеры; но той, которой имѣется много или мало, и притомъ такія карты, на которыя не надѣются взять ни одной взятки. Всего лучше, при сносѣ картъ, сбывать ту масть, которой одна только карта, исключая однакоже туза.

Имѣя какой либо масти туза и маленькую карту, очень выгодно сносить эту послѣднюю; но имѣя такую маленькую карту при королѣ или кралѣ, или при одномъ королѣ, отнюдь не должно сносить ее. При кралѣ не мѣшаетъ удерживать также двѣ маленькія карты, а особливо когда въ числѣ этихъ послѣднихъ будетъ находиться валетъ.

Здѣсь надобно замѣтить, что относы не должно дѣлать отъ козырной масти, потому что это было бы противно всѣмъ правиламъ.

Въ мизерныхъ играхъ относятся обыкновенно самыя старшія и меньшія карты, но такія только, которыя могутъ мѣшать игрѣ. Въ этомъ случаѣ также лучше всего дѣлать какой либо масти ренонсъ, и потому иногда гораздо предпочтительнѣе оставить туза, нежели пятерку, когда первый не можетъ никакъ помѣшать, а послѣдняя только одна въ своей масти.

Приведенныя нами правила должно соблюдать и при выборѣ относныхъ картъ. При этомъ послѣднемъ обстоятельствѣ мы совѣтуемъ поступать съ величайшею осторожностью и стараться отнести карту такъ, чтобъ никто ее не примѣтилъ.

Образъ разыгрыванія бостонныхъ игръ не содержитъ въ себѣ ничего особеннаго. Первый выходъ дѣлаетъ подручный сдавшаго, при чомъ всякій играющій, начиная отъ лѣвой руки къ правой, кладетъ на него поочередно этой же масти, или если такой нѣтъ, и другой, какой заблагоразсудится ему карты, которыя всѣ вмѣстѣ составляютъ взятку, принадлежащую тому, кѣмъ положена старшая карта. Слѣдующіе выходы предоставляются тѣмъ, которые взяли послѣднія взятки.

Здѣсь надобно замѣтить, что подъ выраженіемъ старшая карта разумѣется не та только карта, которая, будучи одной масти съ другой, превышаетъ ее старшинствомъ, но и всякая козырная. Сверхъ такихъ старшихъ картъ можетъ иногда взять взятку и другая карта, даже самаго меньшаго достоинства: таковы суть выходы съ тѣхъ мастей, которыхъ ни у кого изъ играющихъ не находится, и которыхъ они, по выкозыряніи уже всѣхъ козырей, перекрыть не въ состояніи.

При разыгрываніи бостонныхъ игръ употребляются слѣдующія выраженія:

Леве, такъ называется, всякая взятая кѣмъ либо взятка.

Ренонсомъ или *отказомъ* называется то, когда кто нибудь, не имѣя ни одной карты выходной масти, сбрасываетъ на нее какую ему угодно карту другой масти, или перекрываетъ ее козыремъ.

Сюркупъ или *перекрыша.* Сдѣлать сюркупъ значитъ перебить чей либо козырь, когда онъ перекрывалъ выходную карту.

Франки или *вольная карта* есть всякая карта такой масти, которой, кромѣ одного, ни у кого изъ другихъ играющихъ не находится.

Вистовать значитъ идти въ вистъ.

Откладною картою называется въ малыхъ простомъ и открытомъ мизерахъ та карта, которую играющіе эти мизеры относятъ къ сторонѣ и которая не входитъ въ составъ разыгрываемой игры.

Выиграть значитъ или взять объявленное прежде количество взятокъ, или въ мизерахъ не взять ихъ ни одной.

Проиграть значитъ или недобрать объявленнаго прежде количества взятокъ, или, играя мизеръ, взять ихъ сколько нибудь.

Поймать употребляется только въ мизерахъ и означаетъ, что соперники игрока принудятъ его взять одну или нѣсколько взятокъ.

Офраншировать значитъ когда кто нибудь выйдетъ такъ, что чрезъ это очистится у другаго старшая его карта.

Фоскою называется всякая такая карта, на которую не надѣются взять взятки, или при которыхъ въ одной съ нею масти нѣтъ старшихъ картъ. Названіе это однакожъ не распространяется на козырей.

Шлемомъ называется то, когда игроки возьмутъ всѣ 13 взятокъ.

—

Во всѣхъ бостонныхъ играхъ товарищи раздѣляются на двѣ противныя одна другой партіи, то есть на игрецкую, которую составляютъ играющіе, и на сопротивную, составляемую противниками играющихъ. Первую очень можно назвать *наступательною*, а вторую *оборонительною*.

По такому положенію выходитъ общее правило, которое служитъ основаніемъ всѣмъ прочимъ, именно: наступатель или противящійся ему долженъ употреблять всѣ свои мѣры вспомоществовать своему товарищу, и стараться сдѣлать вредъ своимъ соперникамъ.

Правила разыгрыванія козырныхъ или взяточныхъ игръ.

Главное правило козырныхъ игръ состоитъ въ томъ, чтобъ играющіе отняли у соперниковъ своихъ всѣ средства портить ихъ игру.

Правила разыгрыванія козырныхъ игръ безъ виста въ пользу игрока.

Эти правила предлагаются не для однихъ только тѣхъ, которые играютъ въ какую либо козырную игру безъ виста; они необходимы и всѣмъ играющимъ съ вистомъ, какъ равно и всякому висту.

Имѣя старшихъ козырей, непременно должно козырнуть покрайней мѣрѣ одинъ разъ.

Если соперники на козырную даютъ козырей всѣ, то игрокъ можетъ полагать, что козыри раздѣлены и долженъ козырнуть въ другой и въ третій разъ.

Изъ этихъ двухъ правилъ ясно усматривается, какая польза для игрока козырять: однакожъ, если въ первую или вторую козырку кто либо изъ соперниковъ козыря не даетъ, то въ такомъ случаѣ надлежитъ полагать, что козыри находятся въ одной рукѣ, а потому должно перестать козырять.

Игрокъ, не желая козырять, можетъ отыгрывать своихъ королей, одного послѣ другаго.

Имѣя короля при одной какой либо и даже двухъ маленькихъ картахъ, никогда не должно ходить съ нихъ самому, но дожидаться, когда пойдутъ съ туза, и тогда король останется уже правымъ.

Отъ короля и крали самъ-третьихъ также не должно ходить, но дожидаться, пока съ этой масти выйдетъ кто нибудь другой.

Конечно, короля съ кралею можно полагать одною наивѣрнѣйшею взяткою, но при утончонномъ искуствѣ, при какой либо третьей одной масти картѣ, они составляютъ двѣ, также неотъемлемыя взятки.

Имѣя какой нибудь масти туза или кралю, если съ ней пойдутъ заручные, надлежитъ всегда класть кралю, потому что въ этомъ случаѣ надобно предполагать, что ходящій такимъ образомъ отыгрываетъ своего короля, а поэтому, положа кралю, вы получите двѣ взятки; положивъ же туза, вы можете потерять кралю на короля

Имѣя пять козырей, и въ числѣ ихъ туза и кралю, должно сначала идти съ туза, а потомъ со старшей по кралѣ карты, и если такой выходъ выйдетъ король, тогда непремѣнно должно идти съ крали. Правило это распространяется на всѣ прочія масти.

Имѣя два старшіе въ козыряхъ онера, можно ходить съ нихъ какъ угодно.

Имѣя козырныхъ или всякой другой масти туза, короля и валета, должно идти сначала съ двухъ первыхъ, и если выпадетъ на нихъ краля, выходить потомъ съ валета. Если же, сверхъ ожиданія, краля останется еще на рукахъ, то должно ходить со старшей по валетѣ карты, послѣ чего, если при этомъ выйдетъ краля, ходить уже съ валета.

Отобравъ у соперниковъ всѣхъ козырей, должно ходить съ такой масти, которой на рукахъ имѣется больше, стараться какъ можно оставаться за рукою и дѣлать въ какой нибудь масти ренонсъ.

Находясь между рукъ на масть, ходившую нѣсколько разъ, надобно класть самаго большаго козыря, или сносить какую нибудь другую масть, дѣлая у себя въ одной ренонсъ.

Примѣчать ренонсы у своихъ соперниковъ и смотрѣть, какія они скидываютъ масти, въ которыя ходить поудержаться.

Ходя съ фоски, надлежитъ выбирать такую масть, которой на рукахъ меньше. Если же всякихъ мастей на рукахъ поровну, то относить такую, какую соперники бьютъ, дабы можно было ихъ перекрывать.

Когда начали относить какую нибудь масть, то уже не перемѣнять до тѣхъ поръ, покамѣстъ она небудетъ отнесена вся; но двухъ мастей вдругъ никакъ нескидывать, потому что не такъ скоро можно дойти до ренонса.

Въ относимую соперниками масть ходить не должно, потому что могутъ они ее перебить, или скинуть ее съ рукъ гораздо скорѣе.

Если же извѣстно, что козырей ни у кого уже нѣтъ, тогда всего лучше ходить съ франки.

Всего болѣе должно стараться скрывать свою игру.

Если противъ игрока находится игра очень сильная и онъ примѣтитъ, что лабета ему не миновать; то въ такомъ случаѣ, если пойдено будетъ съ такой масти, въ которой находится у него весьма сомнительная взятка, можетъ онъ положить старшую свою карту, которая быть можетъ небудетъ никѣмъ перебита, и чрезъ то самое послужитъ къ его выгодѣ.

Не имѣя на рукахъ никакой вѣрной взятки, всего лучше ходить съ фоски

Примѣч. Здѣсь нужно замѣтить, что играя бостонъ, нѣтъ большой надобности козырять, а особливо имѣя меньшіе козыри при одномъ, или двухъ ренонсахъ. Таковые должно беречь на всякій случай: они будутъ имѣть всегда свою значительную цѣну.

Правила разыгрыванія козырныхъ бостонныхъ игръ съ вистомъ въ пользу игрока.

Для общаго и взаимнаго вспомоществованія надобно игрокамъ другъ друга знать. Правило сіе касается вообще до всѣхъ четырехъ или трехъ, составляющихъ партію. Всѣ они должны другъ о другѣ знать, какъ можно скорѣе, то есть о томъ, какія кто изъ нихъ имѣетъ карты. Безъ наблюденія этого правила весьма случиться можетъ, что товарищи, вмѣсто взаимной помощи будутъ одинъ у другаго игру портить.

Для сего самаго вистъ долженъ игроку своему показать лучшую его масть, начиная ходить съ козырей и оправдывая потомъ своихъ королей. Если имѣетъ онъ въ козыряхъ старшіе оперы, то выходя въ нихъ, выводитъ онъ у соперниковъ своихъ козырей и оправдываетъ такимъ образомъ какъ игрокову, такъ и свою

игру. Бываютъ однакоже и такіе случаи, что вистъ находитъ больше выгодъ козырять съ небольшаго козыря. о чомъ скажемъ мы въ своемъ мѣстѣ.

Вистъ долженъ отыгрывать своихъ королей прежде Фосокъ, потому что если кто-либо изъ соперниковъ, побивши ту фоску, пойдетъ въ такую масть, въ которой у вистующаго король, то игрокъ, если еще случится сносить карту прежде своего товарища, незная въ которой рукѣ тотъ король, непремѣнно покроетъ ее козыремъ, когда на ту пору случится у него той масти ренонсъ.

Послѣ большихъ козырей или онеровъ другихъ мастей, или не имѣя ни тѣхъ, ни другихъ, вистъ долженъ играть съ такой масти, въ которой у него на рукахъ одна только карта.

Играя съ вистомъ, не воспрещается идти отъ короля самъ-другъ: подобные выходы въ то время очень основательны, ибо непремѣнно кто нибудь изъ соперниковъ, или даже самый товарищъ твой покроетъ оную безъ сюркупа тузомъ или покрайней мѣрѣ самою старшею картою, которую неиначе можно перебить, какъ тузомъ, развѣ будетъ имѣть краль; въ такомъ случаѣ непремѣнно должно поступить сказаннымъ уже выше образомъ. Правило сіе, распространяющееся на обѣ стороны, всего болѣе удается тогда, если товарищъ сидитъ у тебя за рукою.

Хотя какою мастію ходили уже два, или три раза, но если товарищъ твой у тебя за рукою, тогда можешь ты ходить съ сей же самой масти и въ четвертый разъ, если только знаешь, что у товарища твоего эта масть не находится.

Если кто-либо изъ игроковъ, имѣющій товарища своего у себя за рукою, пойдетъ съ такой масти, которая никѣмъ изъ соперниковъ небудетъ покрыта, въ

такомъ случаѣ товарищъ его долженъ сносить на оную меньшія свои карты.

Отнюдь не должно перебивать выхода своего товарища, если никто изъ соперниковъ его неперекрылъ, развѣ только доведетъ до сего необходимость.

Когда кто нибудь изъ игроковъ пойдетъ съ какой либо масти и взятка сія достанется его товарищу, тогда сей послѣдній долженъ идти съ той же масти, то есть, товарищу своему должно всегда оборачивать въ его масть.

Если товарищъ находится между рукъ, и съ какой-либо масти хожено два раза, то съ масти сей не должно уже къ нему ходить.

Оборачивая въ масть къ своему товарищу, должно ходить съ самой меньшой карты.

Когда примѣчено будетъ, что кто нибудь относитъ старшія карты, то сіе служитъ знакомъ, что той масти у него уже не осталось.

Примѣчать какъ можно прилежнѣе у товарища своего ренонсы, дабы ходить въ эту руку съ той масти.

Когда примѣчено будетъ, что товарищъ относитъ какую-либо масть, тогда какъ ты не надѣешься имѣть къ нему выходъ, или у товарища твоего нѣтъ козырей, то должно стараться относить ту же масть и самому.

Если усмотришь, что подходъ твоего товарища покрытъ кѣмъ-либо изъ соперниковъ, не упускай случая сдѣлать сюркупъ, не жалѣя при нуждѣ и самаго большаго твоего козыря, въ каковомъ однакоже послѣднемъ случаѣ должно быть весьма разсмотрительну, дабы не положить такого козыря, который могъ бы весьма выгодно выкозырять нѣсколькихъ козырей у твоихъ соперниковъ.

доколѣ игра еще непроиграна, тогда товарищи не должны перебивать другъ у друга подходовъ, пропущенныхъ всѣми соперниками; въ противномъ случаѣ они подвергнутся всей строгости законовъ игры.

Если же, паче чаянія, соперники возьмутъ одну лишнюю взятку, почему самому и проигрышъ игроковъ уже означается, тогда сіи послѣдніе могутъ перебивать ихъ взятки, какъ имъ заблагоразсудится. Здѣсь можно сказать одинъ случай, когда товарищи могутъ перебивать одинъ у другаго взятки, пропущенныя всѣми соперниками, даже прежде означенія проигрыша. Такъ, напримѣръ, когда игрокъ, въ руку котораго ходитъ его товарищъ, имѣетъ только двѣ карты, изъ коихъ одна старшая, а другая меньшая противъ выходной, но всѣ они три, начиная со старшей, идутъ постепеннымъ порядкомъ, какъ наприм. валетъ, десятка и девятка, причомъ десятка есть самая та карта, которую пропустили всѣ соперники. Такіе случаи не должно никакъ упускать, и худо дѣлаетъ тотъ, кто забываетъ ими пользоваться.

Никогда не должно ходить отъ туза съ младшей карты, хотя бы даже товарищъ твой былъ у тебя за рукою; но вышедши съ туза, должно идти потомъ, если неимѣешь короля, съ маленькой карты.

Въ заключеніе всѣхъ сихъ правилъ должно сказать, что если игрокъ и товарищъ сидятъ другъ противъ друга, тогда правила, такъ называемой, особой игры виста могутъ служить имъ съ великою пользою; ежели же сидятъ они побочь, то искуство первой руки должно болѣе на то устремиться, чтобъ подводить большія карты соперниковъ, чтобъ задняя рука, когда не можетъ ихъ перебить, покрайней мѣрѣ своихъ королей, краль и проч очистила; что же касается до передней руки, то сія, напротивъ того, должна старать-

ся, чтобы свои лучшія карты не подводить подъ карты соперниковъ.

Правила разыгрыванія козырныхъ игръ съ вистомъ и безъ него въ пользу игроковыхъ соперниковъ.

Передручный долженъ сходить съ такой масти, которой у него на рукахъ больше, а особливо если игрокъ случится между рукъ.

Когда игрокъ будетъ зарукою, то ходить съ такой масти, которой на рукахъ меньше.

Соперники также должны стараться дѣлать ренонсы. Сидящіе у игроковъ по лѣвую руку немного отъ ренонсовъ своихъ пользуются, но получаетъ выгоду отъ нихъ тотъ, кто у игрока сидитъ подъ рукою и тѣмъ игру его портитъ чрезвычайно.

Если же случится, что одинъ изъ соперниковъ, долженствующій сходить, будетъ сидѣть у игрока по правую руку, тогда не долженъ уже думать о доставленіи своимъ товарищамъ ренонсовъ, но стараться дѣлать то у себя, потому что сіе для товарищей его будетъ гораздо выгоднѣе.

Соперникамъ надобно стараться ходить въ руку своимъ товарищамъ.

Ежели у кого не случится масти, побиваемой его товарищами, въ такомъ случаѣ должно стараться наблюдать правила, описанныя выше сего.

Въ руку къ игроку въ масть никогда ходить не должно.

При перемѣнѣ мастей должно ходить предпочтительнѣе съ такой, какой у игроковъ нѣтъ, нежели съ такой, которая еще не играна.

Соперникамъ должно стараться скидывать съ рукъ ту масть, какую игрокъ кроетъ козырями или все тоже—отбрасывать такую масть, какой на рукахъ меньше, или какой нѣтъ у игрока.

Сидящій у игрока подъ рукою долженъ класть самыхъ большихъ козырей на ту карту, которой думаетъ, что у игрока нѣтъ.

Ежели игрокъ, опасаясь сюркупа, взятку поддаетъ, то соперникамъ его должно продолжать ходить съ той масти, приводя тѣмъ игрока въ сильное замѣшательство при каждомъ подходѣ.

Надлежитъ примѣчать съ великимъ вниманіемъ, не бьетъ ли какой масти свой товарищъ и стараться ходить въ руку съ той масти.

Если въ рукахъ будетъ такая масть, которая не была еще играна и въ которой можно полагать, что у игрока могутъ случиться старшія карты; то въ такомъ случаѣ всѣ прочія масти съ рукъ стараться скидывать долой, оставаясь съ той масти при самъ-другъ королѣ, самъ-третей кралѣ, или самъ-четвертъ валетѣ.

Ежели у кого изъ соперниковъ имѣется большой козырь, то не упускать никакъ случая подложить его въ такое время, чтобъ тѣмъ игрокову игру разстроить.

Если у кого изъ соперниковъ имѣется большой козырь, и ему извѣстно, что у товарищей его оныхъ нѣтъ, а у игрока хотя и есть, но гораздо меньшія достоинствомъ, въ такомъ случаѣ онъ долженъ козырять. Польза сего весьма очевидна и не требуетъ никакихъ доказательствъ.

Ежели, слѣдуя послѣдне-упомянутому правилу, выкозырены будутъ у игроковъ всѣ козыри, то въ та-

комъ случаѣ ходить съ такой масти, какой у игроковъ нѣтъ, дабы не допустить ихъ до подхода.

Ежели игрокъ ходилъ съ посредственнаго козыря, то имѣющій старшихъ козырей долженъ то пропустить, если только можетъ.

Если игрокъ ходитъ съ небольшаго козыря, то соперникамъ стараться, чтобъ покрылъ его тотъ товарищъ, который за рукою.

Здѣсь нужно также присовокупить, что и соперникамъ съ великою пользою могутъ служить большая часть правилъ, начертанныхъ нами для игроковъ съ вистомъ и безъ виста. Съ малымъ вниманіемъ можно прибѣгнуть къ соображеніямъ, кои во всякое время имѣютъ свою неотъемлемую выгоду.

Правила разыгрыванія безкозырныхъ или мизерныхъ бостонныхъ игръ.

Какъ въ мизерныхъ играхъ играющій оныя есть ничто иное какъ страдательное лицо, на котораго дѣйствуютъ вкупѣ всѣ прочіе, составляющіе партію играющихъ, то по сему самому предлагаемыя нами здѣсь ниже правила начертаны токмо для его соперниковъ. Въ самомъ дѣлѣ, бываютъ случаи, когда и отъ самого игрока зависитъ улучшивать его игру и выиграть ту, которую бы онъ могъ проиграть; но все сіе происходитъ болѣе отъ обстоятельствъ противниками его ему представляемыхъ. Посему самому въ пользу играющаго мизеръ должны и можемъ мы сказать только то, что если случится его выходъ, въ такомъ случаѣ выходилъ бы онъ съ такой меньшей карты, на которой никакъ не надѣется быть пойманъ, оставляя притомъ масть въ надлежащей его силѣ.

Въ мизерахъ столько же выгодно имѣть ренонсы, какъ и въ козырныхъ играхъ, и потому самому игроки мизеровъ должны также стараться сдѣлать ренонсы. Что же касается до относа картъ, то въ семъ случаѣ всего выгоднѣе сносить тѣ карты, на которыя нѣсколько сомнѣваешься; ежели же такихъ сомнительныхъ картъ не имѣешь, тогда старайся, по сказанному предъ симъ правилу дѣлать ренонсъ.

Между тѣмъ и сіе отдѣленіе можно съ весьма ощутительнѣйшею пользою раздѣлить на два слѣдующіе члена:

Правила разыгрыванія закрытыхъ мизеровъ.

Какъ вся цѣль разыгрыванія всѣхъ вообще мизерныхъ игръ состоитъ въ томъ, чтобы какимъ нибудь образомъ сдѣлать такъ, чтобъ игрокъ взялъ хоть одну взятку, то по сему самому и правила разыгрыванія оныхъ должны имѣть предметомъ своимъ всевозможную поддачу играющему имѣющихся у соперниковъ его картъ.

Выходить должно отъ тѣхъ мастей, въ коихъ имѣемъ меньшія карты.

Подручный играющаго долженъ выходить обыкновенно съ среднихъ картъ, каковы валеты, десятки, девятки и осмерки.

Заручный играющаго долженъ выходить съ самыхъ меньшихъ картъ, какъ напримѣръ съ шестерокъ, пятерокъ и четверокъ; ибо выпрашивая такимъ образомъ у игроковъ меньшія карты, имѣемъ ту выгоду, что товарищи твои сносятъ притомъ самыя большія свои карты.

Надобно стараться давать въ руку заручнаго играющаго.

Должно стараться дѣлать ренонсы.

Ежели игрокъ сдѣлаетъ на какую либо масть ренонсъ, въ такомъ случаѣ въ масть сію уже не выходить.

Ежели на выходъ заручныхъ игрокъ положитъ одной и той же масти старшую карту, въ томъ случаѣ прочіе соперники должны класть карты меньше оной; когда же у нихъ таковыхъ не находится, то должно или перекрыть старшею, или стараться сдѣлать ренонсъ.

При ренонсахъ должно сносить самыя старшія карты, или стараться дѣлать ренонсъ въ другой масти.

Ежели у заручнаго случится, при нѣсколькихъ картахъ одной масти, тройка или двойка, то въ семъ случаѣ не должно ему ходить прежде съ самой меньшей, но выдти сперва съ одной или двухъ старшихъ и потомъ идти уже съ оныхъ тройки, или двойки.

Должно стараться сносить ту масть, которой имѣешь одну, или три самыя старшія карты, а паипаче ежели примѣтимъ, что меньшія оныхъ карты находятся на рукахъ заручнаго игрока.

Заручный никакъ не долженъ перемѣнять ходить съ той масти, которая есть еще у игрока: отъ сего происходитъ двоякая польза.

Необходимо должно считать, сколько и какихъ именно вышло какой масти картъ.

Ежели примѣтишь, что товарищи твои не даютъ какой либо масти, которой есть у тебя одна или болѣе картъ, и по расчету оказывается, что масть сія находится и у игрока, и при томъ еще старшія оной

карты, тогда поспѣшай сходить съ сей масти, дабы игрокъ въ противномъ случаѣ не скинулъ ее при ренонсахъ.

Правила разыгрыванія открытыхъ мизеровъ.

Ежели судить основываясь на очевидности, то разыгрываніе открытыхъ мизеровъ не требуетъ никакихъ правилъ, и при первой раскрышѣ игрокомъ картъ, кажется можно сказать о выигрышѣ, или проигрышѣ, но это несправедливо: весьма сомнительная игра выигрывается иногда самымъ лучшимъ и удобнѣйшимъ образомъ, и самая лучшая, напротивъ того, къ величайшему удивленію проигрывается.

Не смотря на то, что всякій видитъ всѣ игроковы карты, и зная свои, можетъ сообразить и о картахъ прочихъ своихъ товарищей, а особливо когда играется втроемъ; но или нескорый выходъ, или какой либо неожиданной ренонсъ разстроиваетъ всѣ сіи соображенія, чрезъ что самое и вся игра принимаетъ новый видъ и направленіе. Вотъ правила, которыя почитаемъ мы для первоначальнаго познанія разыгрыванія открыыхъ мизеровъ довольно достаточными.

Заручный играющаго долженъ ходитъ съ такой масти, въ которой у играющаго находятся старшія карты. неотмѣнно съ меньшихъ ктртъ.

Подручный играющаго долженъ ходить обыкновенно съ такой масти, которой у игрока много.

Сидящій у игрока по правую руку долженъ стараться перебивать всѣ взятки; дабы такимъ образомъ дѣйствовать на игрока съ большею силою.

Ежели у игрока при двухъ, или трехъ меньшихъ картахъ какой либо масти нѣтъ двойки, или когда

играютъ трое,—тройки; въ такомъ случаѣ должно ту масть сносить, предполагая, что оныя карты находятся у кого нибудь изъ товарищей, который въ послѣдствіи конечно поймаетъ оною игрока.

Чтобъ скорѣе въ семъ успѣть, тотъ, у кого находится оная двойка, или тройка, ежели имѣетъ въ сей масти другую какую либо карту, долженъ съ оной карты ходить, дабы такимъ образомъ ускорить сдѣлать товарищамъ его ренонсъ.

Находясь въ подобныхъ обстоятельствахъ, всего лучше ходить съ такой масти, на какой игрокъ никакъ не можетъ быть пойманъ, а особливо если у него сей масти много

Никакъ не должно, или покрайней мѣрѣ стараться нужно не брать взятки, когда послѣ сего долженъ будешь выйти въ ту масть, на которой у игрока ренонсъ.

Сверхъ сихъ правилъ необходимо нужны и тѣ, о которыхъ сказали мы въ предыдущемъ членѣ для закрытыхъ мизеровъ. Они въ семъ случаѣ столько полезны, что при маломъ вниманіи можно изъять изъ оныхъ весьма ощутительную выгоду. Да и сказать вообще, всѣ описанныя нами для разыгранія бостонныхъ игръ правила, не иначе могутъ дать ожидаемую отъ нихъ пользу, какъ только ежели играющіе какую либо игру будутъ вникать въ дальнія оныхъ однихъ къ другимъ отношенія.

Правила къ объявленію и разыгрыванію бостонныхъ игръ.

При разыгрываніи бостонныхъ игръ должны наблюдаться слѣдующія правила:

1. Когда сказаны козыри, то играть въ той масти непремѣнно, хотя бы въ томъ учинена была и ошибка.

2. Сказавшій вистъ не можетъ уже никакъ отговариваться отъ товарищества и долженъ наблюдать выгоды игрока столь же неослабно, какъ и собственныя свои.

3. На пойденную карту должно класть ту самую масть; въ противномъ случаѣ ставится лабетъ.

4 Надлежитъ класть ту только самую масть, а въ томъ нѣтъ никакого принужденія—большую или меньшую карту.

5. Неперебивать взятки своего товарища безъ причины до тѣхъ поръ, пока игра еще не доиграна; въ противномъ же случаѣ всякій играющій долженъ оправдывать себя одного.

6. Не имѣя той масти, съ которой ходятъ, всякій воленъ оную карту пропустить, или покрыть козыремъ.

7. Никогда не должно класть карты не въ свою очередь.

8. Всякая скинутая карта съ рукъ и коснувшаяся стола, почитается играемою; если же, скинувши карты, примѣтишь, что она не той масти, а масть та на рукахъ есть, то въ такомъ случаѣ позволяется ее перемѣнить и положить какъ должно; но буде такой масти нѣтъ на рукахъ, то скинутую карту перемѣнять уже не позволяется.

9. Никакъ не позволяется въ игрѣ товарищу своему что нибудь говорить, или подавать какіе либо знаки.

10. Кто во время игры будетъ говорить, тотъ ставитъ лабетъ.

11. Не позволяется давать знать своему товарищу, сколько разъ ходили съ какой масти.

12. Во время разыгрыванія игры не должно говорить о ней ни слова.

13. Взятки долженъ собирать тотъ, кто сидитъ противъ играющаго.

14. Всѣ взятки должны быть вдругъ принимаемы и скрываемы.

15. Если кто либо изъ игроковъ или изъ соперниковъ дастъ знать своему товарищу о старшей картѣ или подастъ какой нибудь знакъ о перекрышѣ, или поддачѣ, ставитъ лабетъ.

16. Если кто скажетъ своему товарищу, что такая масть была крыта, ставитъ лабетъ.

17. Когда кто ошибется въ расчотѣ козырей и товарищъ въ томъ его поправитъ, тогда сей послѣдній ставитъ лабетъ.

18. Воспрещается вообще употреблять всякія слова и выраженія для ободренія своего товарища, также и нѣкоторые знаки, кои что нибудь въ себѣ означать могутъ.

19. Не позволяется смотрѣть прежнихъ взятокъ, кромѣ одной послѣдней, и то тому, кому оная принадлежитъ.

20. Ежели кто, спрося у противниковъ своихъ какіе козыри, покроетъ тою мастію, которую ему скажутъ, хотя бы то былъ и не козырь, не ставитъ за то лабета.

21. Не позволяется перемѣнять относныя карты.

22. Въ игрѣ съ прикупкою, играющій какую либо игру, долженъ давать въ обмѣнъ вытребованной имъ другую карту, такимъ образомъ, чтобъ никто изъ другихъ оной не примѣтилъ.

23. Если кто скажетъ своему товарищу, съ какой долженъ онъ идти карты, или масти, въ такомъ случаѣ противники ихъ имѣютъ право, поставивши на

перваго лабетъ, приказать последнему выходить съ другой масти.

24. Кто выйдетъ противно правиламъ, и когда усмотрится, по окончаніи игры, что противникъ выигралъ единственно отъ того выхода, тогда сей первый, сверхъ должной за всѣхъ за игру заплату, ставитъ лабетъ.

25. Кто проиграетъ свою игру, сверхъ должной за всѣхъ заплаты, ставитъ лабетъ.

26. Ежели какая игра была разыгрываема съ товарищемъ и обоими ими не взято надлежащаго числа взятокъ, въ такомъ случаѣ проигрышъ ихъ и лабетъ дѣлятъ они пополамъ.

27. Ежели одинъ кто либо изъ товарищей, разыгрывавшихъ вмѣстѣ какую нибудь игру, не додѣлаетъ должнаго съ его стороны числа взятокъ и если игра отъ того проиграна, тогда расплата и лабетъ подлежатъ ему только одному; товарищъ же его остается правымъ.

28. Въ случаѣ же выигрыша, не смотрится на то— додѣлалъ ли кто либо изъ товарищей надлежащее съ его стороны число взятокъ, или нѣтъ, и оба игрока дѣлятъ весь выигрышъ ихъ пополамъ.

29. Кто, начавши какую игру, неокончитъ, тогда долженъ платить весь выигрышъ.

30. Если случатся какія нибудь важныя дѣла и необходимо нужныя, то партію можно оставить до другаго времени, записавши порядочно съ согласія игроковъ, въ какомъ она состояніи оставлена.

31. Всякая взятка права, когда ее уже положили или когда уже снова пошли.

52. Ежели кто въ началѣ неправильно пошолъ вмѣсто перваго и взятка уже взята, то при семъ порядкѣ и остаются.

33 Съ той масти, которую кто неправильнымъ ходомъ показалъ, играющій вмѣстѣ не долженъ въ томъ же ходу выходить.

34. Послѣднюю взятку позволяется смотрѣть только тогда, когда еще не пошли снова.

О расплатѣ вообще.

Сказавъ такимъ образомъ все къ разыгрыванію бостонныхъ игръ принадлежащее, мы приступаемъ теперь къ объясненію всѣхъ въ игрѣ бостона расчотовъ.

Прежде сего объявили мы, что играющіе въ бостонъ имѣютъ нужду въ особой принадлежности, состоящей изъ четырехъ коробочекъ, въ которыхъ находится по ровному числу марокъ, извѣстныхъ подъ названіемъ контрактовъ и фишь; теперь же присовокупимъ, что сіи марки служатъ играющимъ, во время разыгрыванія бостонныхъ игръ, вмѣсто денежной за выигрышъ расплаты, имѣя между тѣмъ опредѣлительную свою цѣну и достоинство.

Сколько за каждую игру кто долженъ получить или дать марокъ, о томъ скажемъ мы ниже въ надлежащемъ мѣстѣ; въ чомъ же состоитъ помянутая нами опредѣлительность фишь и контрактовъ, о томъ теперь же начинаемъ говорить. Фиша составляетъ десятую долю контракта и есть самая та цѣна, о которой условливаются прежде всѣ играющіе въ бостонъ. Ежели при началѣ своей игры положатъ они фишу въ 5 копѣекъ, то цѣна одного контракта будетъ пятьдесятъ копѣекъ; таким образомъ, ежели кто дастъ кому нибудь семь контрактовъ и девять фишь, то сіе будетъ означать триста девяносто пять копеекъ Марки сіи выдуманы единственно для того,

чтобъ посредствомъ ихъ избѣжать мелкихъ денежныхъ расплатъ.

Всѣ счоты и расплата производится обыкновенно по окончаніи игры, и игроки получаютъ немедленно должную имъ плату; по окончаніи же розыгрыша надлежащаго числа туровъ, производится общій расчотъ и оставшійся затѣмъ выигрышъ платятъ уже настоящею монетою, при чомъ каждый отвѣчаетъ за свои марки.

Расплата въ бостонѣ бываетъ двухъ родовъ: непремѣнная и случайная.

Расплату непремѣнную составляютъ ремизы и придача къ онымъ, а случайную лабеты и придача къ онымъ и плата за проигрышъ.

Отсюда происходятъ три слѣдующія главы:

О ремизахъ и разыгрываніи оныхъ.

Выше сего сказали мы, что ремизъ есть ставка сдающаго за сдачу, къ туру принадлежащую; здѣсь же присовокупимъ: всегда изъ двадцати фишь. Всякій ремизъ платится обыкновенно тѣмъ, кто выиграетъ ту игру, въ которую оный ремизъ разыгрывался.

Первый ремизъ всегда ставитъ тотъ, кто первый сдаетъ. Ремизы должны бы были по справедливости разыгрываться въ одну игру, но введеніе лабетовъ дало онымъ неопредѣлительное къ разыгрыванію время; ибо ежели, паче чаянія, кто нибудь поставитъ лабетъ, въ такомъ случаѣ ремизъ еще не разыгранъ и подлежитъ разыгрыванію новой игры. Въ семъ послѣднемъ случаѣ сдаются вмѣсто сдачи на собственный свой ремизъ (котораго однакоже онъ въ послѣдствіи не избѣгнетъ), долженъ придать къ прежнему, смотря по условію, десять, или четыре фиши, чрезъ

что самое ремизъ будетъ уже состоять изъ тридцати, или двадцати четырехъ фишь. Когда и въ сей игрѣ будетъ поставленъ игроками лабетъ, тогда ремизъ подлежитъ опять разыгрыванію слѣдующей игры, и будетъ уже состоять изъ сорока, или двадцати восьми фишь, и такъ далѣе. Придача сія къ ремизу продолжается до тѣхъ поръ, пока въ какой либо игрѣ не будетъ поставлено кѣмъ нибудь изъ играющихъ лабета, послѣ чего и отдается вполнѣ выигравшимъ. Между тѣмъ здѣсь нужно замѣтить, что лабеты, поставленные въ какую либо игру не игроками, а соперниками ихъ, отнюдь не задерживаютъ ремизъ, который тогда же отдается игрокамъ.

По разыграніи ремиза разыгрываются лабеты, а за ними опять ремизы, и ежели всѣ составляющіе партію разыграютъ оныхъ каждый съ своей стороны по одному, то сіе называется туромъ или туръ.

О лабетахъ и розыгрышѣ ихъ.

Объяснивъ выше, что лабетъ есть ставка, въ наказаніе провинившихся учрежденная, мы показали уже въ своемъ мѣстѣ и самыя вины, за которыя возлагаются таковыя наказанія, а по сему самому остается намъ сказать теперь только о цѣнѣ и образѣ разыгрыванія подобныхъ лабетовъ.

Цѣна ихъ неопредѣлительна и обстоятельство сіе зависитъ отъ состоянія ремизовъ, или самыхъ же оныхъ лабетовъ. Ежели кто провинится въ ту игру, когда ремизъ состоялъ только изъ 20 фишь, тогда и лабетъ его долженъ состоять изъ 20 фишь; если же кто нибудь провинится при ремизѣ въ 50 фишь, въ такомъ случаѣ и лабетъ его долженъ быть въ 50 же фишь.

Въ предыдущей главѣ сказали мы, что лабеты разыгрываются по разыграніи ремиза, сообразно съ коимъ и состояніе ихъ опредѣляется, а здѣсь присовокупимъ, что и самый образъ разыгриванія лабетовъ одинаковъ съ порядкомъ разыгрыванія ремизовъ, съ тою только разницею, что лабеты разыгрываются обыкновенно слѣдуя ихъ старшинству, и до тѣхъ поръ, пока не останется ни одного лабета.

Лабеты подлежатъ таковому же точно увеличенію, какъ и ремизы, къ нимъ, подобно какъ къ послѣднимъ придается также по 10 или по 4 фиши.

Вины, учиненныя при разыгрываніи лабетовъ, наказываются новыми лабстами той же цѣны, въ каковой состоитъ разыгрываемый. Какъ наприм. разыгрываемый лабетъ состоитъ изъ 80 фишь, въ такомъ случаѣ и новый лабетъ долженъ состоять изъ 80 же фишь.

Лабетъ платится тому, кто выиграетъ ту игру, въ которую оный разыгрывался.

Если же кто либо, играя съ вистомъ, проиграетъ игру, такъ что ни одинъ изъ нихъ не наберетъ должнаго съ своей стороны числа взятокъ, въ такомъ случаѣ они ставятъ лабетъ, такъ называемый общій, который впослѣдствіи вмѣстѣ и выплачиваютъ, какъ равно и самую придачу къ оному дѣлятъ пополамъ

Экарте.

Всеобщая и постоянная извѣстность этой игры, многочисленность держащихъ пари, большія суммы денегъ, которыя ставятъ здѣсь,—все это доставило описываемой нами игрѣ, незначительной сама по себѣ, такую важность, которая обнаруживается тонкостями, расчотами и даже обманами. Мы постараемся доставить читателю средство воспользоваться первыми и предохранить его отъ послѣднихъ.

Здѣсь также нужна пикетная игра: достоинство картъ обыкновенное: леве, снимка, сдача, вскрышка, такая же и въ этой игрѣ. Вскрытая карта, которая находится одиннадцатою, показываетъ козыря. Она, какъ и всегда, беретъ верхъ надъ прочими мастями.

Партія играется въ пять поэней, если только нѣтъ предварительныхъ и особенныхъ условій между играющими. Эти поэни отмѣчаются со стороны денегъ, которыя всегда лежатъ на столѣ и принадлежатъ играющимъ и тѣмъ, которые держатъ пари.

Потому что можно держать пари за одного изъ играющихъ, и парирующіе помѣщаются возлѣ того игрока, чью сторону они держатъ. Они имѣютъ право давать совѣты, но ихъ наставленія и рѣчи почитаются за ничто, пока партнеръ ничего еще не сказалъ. Однимъ словомъ, совѣтуя, они должны ограничиваться только указаніемъ на карту, съ которой должно ходить, или которую должно беречь, но немогутъ ни назвать ее, ни обозначить ея масти.

Они не должны заглядывать въ игру своего противника и могутъ держать пари на партію, на одно, на два, на три, на четыре первые очка, на короля, на козырную даму и на масть вскрытой карты. Они имѣютъ также право указывать на всѣ ошибки.

По извѣстной аксіомѣ, вошедшей въ пословицу, игрокъ, который оставляетъ партію, проигрываетъ ее; но тогда одинъ изъ партенеровъ, какъ для собственнаго, такъ и для общаго интереса, обязанъ продолжать партію.

Такъ какъ экарте игра очень измѣнчивая и притомъ чрезвычайно интересная, то на счетъ малѣйшихъ ошибокъ въ ней установлены строжайшія правила. Однако эти правила не вездѣ одинаковы и потому играющіе должны напередъ уговориться, какое наказаніе полагать за ошибки.

Ламушъ.

Происхожденіе и этимологія этой игры неизвѣстны. Она не представляетъ особеннаго затрудненія, и въ прежнее время находилась въ большомъ употребленіи. Хотя теперь она вышла изъ моды, но въ нѣкоторыхъ кругахъ все еще сохранила свое владычество, и такъ какъ ламушъ служитъ основаніемъ нѣкоторыхъ новѣйшихъ игръ, то здѣсь мы неизлишнимъ почитаемъ сказать въ чомъ состоитъ эта, впрочемъ довольно занимательная, игра.

Когда въ ламушъ играютъ трое, то употребляютъ пикетную игру, и многіе игроки даже выкидываютъ изъ колоды семерки. Когда играютъ шестеро, то прибавляютъ всѣ меньшаго достоинства карты, чтобъ дополнить ими тѣ, которыхъ требуетъ игра. Само собой разумѣется, что число картъ увеличиваютъ или уменьшаютъ, смотря по числу игроковъ. Выкинутыя карты должны быть всегда самыя мелкія; такимъ образомъ сперва выкладываютъ двойки, потомъ тройки и т. д.

Такъ какъ для играющаго главная выгода состоитъ въ томъ, чтобъ играть съ той масти, въ какой ему желательно, то-есть первому начинать игру, и случай рѣшаетъ то, кому придется сдавать карты. Потомъ берутъ извѣстное число фишекъ и марокъ, которымъ назначаютъ большую или меньшую цѣну, смотря по тому, болѣе или менѣе высока игра. Сдающій сдаетъ карты также, какъ въ экарте; послѣ сдачи онъ вскрываетъ одну карту, которая означаетъ *козыря* и остается на столѣ. Остальныя карты онъ удерживаетъ въ своихъ рукахъ.

Съ этого времени, первый, разсмотрѣвшій свою игру, находя ее совершенно дурною и желая перемѣнить, складываетъ свои карты одна на другую и кладетъ ихъ подъ вскрытую карту. Тогда сдающій сдаетъ ему новую игру, по двѣ и по три, по три и по двѣ или даже по пяти картъ, потому что отъ этого ничего независитъ. Если первый заблагоразсудитъ скинуть болѣе или менѣе картъ, онъ объявляетъ число ихъ, и сдающій исполняетъ его требованіе. Скинутыя карты никогда непоказываются.

Когда играющій находитъ, что игра у него хороша, или боится получить худшую, или наконецъ нехочетъ скидывать, тогда онъ не получаетъ картъ.

Если играющій находитъ игру свою слишкомъ дурною, прежде чѣмъ начали играть, то онъ можетъ скинуть всѣ свои карты, или положить ихъ подъ оставшіяся по сдачѣ и не играть, но въ такомъ случаѣ надобно, чтобъ онъ не спрашивалъ новыхъ картъ, или въ противномъ случаѣ онъ обязанъ играть.

Когда всѣ играющіе послѣдовательно подберутъ приличныя для нихъ карты, тогда сдававшій разсматриваетъ свою игру; если онъ почитаетъ за лучшее скинуть всѣ свои карты или даже меньшее число

нихъ, то онъ неможетъ сдѣлать этого, когда не находится картъ въ замѣну скинутыхъ.

Если у играющаго на рукахъ всѣ пять картъ одной масти, хотя бы онѣ и небыли козырями, то онъ выигрываетъ, не играя; въ такомъ случаѣ прочие игроки оставляютъ и партія начинаетсяю снова. Однако нерѣдко бываетъ, что игра продолжается, потому что имѣющій одпу масть не обязанъ объявлять ее и можетъ только просто отговариваться: это для него гораздо выгоднѣе, потому что прочіе игроки могутъ бросать марки, которыя принадлежали бы ему.

Когда у многихъ находится на рукахъ одна масть, то преимущество отдается козырной; если она не опредѣляетъ выбора и если масти равны, то большее число очковъ одерживаетъ верхъ.

Въ мушкѣ считаютъ короля, даму, валета; тузъ, непосредственнно слѣдующій за валетомъ, считается за десять очковъ, прочія же карты—по числу очковъ, на нихъ означенныхъ. Еслибъ они были всѣ равны, то выигрывалъ-бы подходъ.

Въ этой игрѣ говорятъ: *сдѣлать мушку*, *выиграть мушку*, *спасти мушку*. Объяснимъ этѣ различныя выраженія. Когда сдающій, прежде тасовки и сдачи картъ, кладетъ въ корзинку столько марокъ, сколько находится играющихъ; неполучающій въ продолженіе игры ни одного леве, также кладетъ такое число марокъ, которое соотвѣтствуетъ числу играющихъ; оба эти случая называются *сдѣлать мушку*. Мушка означаетъ число марокъ, равное числу партенеровъ. Случается нерѣдко, что въ игрѣ находится нѣсколько мушекъ, и тогда говорятъ мушка двойная, тройная, четверная и т. д. Въ этомъ случаѣ, чтобъ выразить, что игра становится опасною, говорятъ: *мушка кусается*.

Можно согласиться, чтобъ мушки ходили отдѣльно; но такъ какъ сдающіе должны всякой разъ класть новую мушку, то это спутываетъ игру.

Каждое леве стоитъ марки въ отношеніи къ тому, кто сдѣлалъ его; по окончаніи игры каждый вынимаетъ изъ корзины тѣ марки, которыя слѣдуютъ ему. Если мушка двойная, то вынимаютъ по двѣ марки за каждое леве; по три, если она тройная, и т. д.

Въ мушкѣ каждый играетъ въ свою очередь и долженъ ходить съ той масти, въ которую играютъ, если только они есть у него; за неимѣніемъ же ея онъ бьетъ козыремъ, или *перекрываетъ*, то есть ходитъ съ самаго большаго козыря послѣ другаго, уже сыграннаго. Въ случаѣ, если онъ забываетъ сдѣлать взятку большою картою той-же масти, когда можетъ это сдѣлать, если онъ не бьетъ козыремъ, а перекрываетъ, наконецъ въ случаѣ ренонса произвольнаго или принужденнаго, то дѣлаетъ мушку.

Иногда недолжно перетасовывать, по случаю вскрывшей скинутой карты. Собственно говоря, въ эту игру нельзя выигрывать партіи, и легко понять, что весь выигрышъ заключается здѣсь въ мушкѣ. Однако если никто не выигрываетъ и если выигрышъ разрѣшается числомъ леве, то это родъ партіи, которую берутъ въ мушкѣ или въ маркахъ, пущенныхъ въ игру.

Ходъ экарте.

Въ экарте различаютъ двѣ сдачи:

1. Сдача за одинъ разъ.
2. Сдача послѣ скидки картъ.

Первая состоитъ въ сдачѣ картъ по двѣ и по три, или по три и по двѣ, но неиначе Какой бы нибылъ сдѣланъ выборъ, его нельзя измѣнить во все продолженіе игры, если только непредупредятъ объ этомъ противника еще до снимки картъ. Если упускаютъ изъ виду предупредить его, то онъ имѣетъ право велѣть пересдать.

Талонъ или остальныя карты кладутъ по правую руку сдающаго, а скинутыя карты по лѣвую, чтобъ не смѣшать ихъ однѣ съ другими.

Если играющій сдаетъ неправильно, то есть не въ свою очередь, и если замѣчаютъ это прежде вскрытой карты, то снова начинаютъ сдавать. Если ошибка узнается уже послѣ игры, то сдача почитается какъ бы правильною, потому что особы играющія бываютъ виноваты, одинъ за то, что сдавалъ не въ свою очередь, а другой за то, что позволилъ ему сдавать, когда бъ этого не слѣдовало.

Съ нѣкотораго времени заставляютъ сдающаго платить два очка, если находится въ игрѣ нѣсколько вскрытыхъ картъ.

Займемся теперь сдачею послѣ скидки.

По сдачѣ картъ *первый*, то есть противникъ сдающаго, предлагаетъ скинуть, если онъ почитаетъ это нужнымъ. *Второй* (сдающій) принимаетъ или непринимаетъ это предложеніе. Еслибъ одинъ непредлагалъ скидки, еслибъ другой отказался ее сдѣлать, то они могли бы подвергнуться штрафу, потому что тотъ и другой отказъ ставятся въ виду, если тотъ, который отказывается скинуть, сдѣлаетъ менѣе трехъ леве.

Когда первый недоволенъ своею игрою, онъ предлагаетъ взять другія карты, говоря: я *скидываю*, я предлагаю. Первый принимаетъ или отказываетъ, смотря по тому, хороша или дурна у него игра Если

онъ принимаетъ, то даетъ столько картъ, сколько отъ него требуютъ, и потомъ самъ получаетъ столько, сколько желаетъ.

После того какъ потребовали или отказали, уже нельзя более отговариваться; равнымъ образомъ, если потребовали известное число картъ, то уже невозможно изменить его.

Когда после несколькихъ скидокъ, предлагаютъ скинуть еще, необращая вниманія на то, остается ли довольно картъ, и когда последній принимаетъ по неосторожности, тогда первый теряетъ те карты, въ которыхъ онъ имеетъ надобность; темъ хуже для втораго, если у него остается мало ихъ или совсемъ нетъ, такъ какъ онъ сдавалъ, то ему и должно быть осторожнымъ. Ему остается только одно средство: онъ сохраняетъ изъ своей игры то, что ему нужно, и если скинулъ, то беретъ наудачу, въ скинутыхъ картахъ, такое число картъ, какое необходимо для пополненія игры.

Король есть главная карта въ экарте, онъ имеетъ силу одного очка для того, кто вскроетъ ее или у кого находятся она въ игре; но чтобъ удержать за собою эту привиллегію, должно наблюдать следующее:

Король долженъ быть названъ прежде всего. Если имеетъ его первый, то ему надлежитъ назвать короля, прежде чемъ онъ пойдетъ съ своей карты; если же король находится на рукахъ у последняго, то онъ долженъ сделать это прежде, чемъ покроетъ карту своего противника. Для этого тотъ и другой скажутъ только: *у меня король*; если же замедлятъ объявить объ этомъ прежде, чемъ выкинутъ первую карту, если употребятъ другое выраженіе, то имъ не позволяется пометить очко.

Тотъ, который объявляетъ короля, не имѣя его, не только не можетъ означить очко, но и даетъ противнику своему право означить его, если только еще до начала хода не сознается въ томъ, что онъ ошибся. Такое наказаніе хотя строго, но справедливо, потому что хитрость подобнаго рода могла бы заставить потерять очко или проминовать взять всѣ взятки игроку, который не осмѣлился бы пойти съ козыря, полагая, что король находится у его противника.

Каждый изъ играющихъ, до полученія новыхъ картъ, откладываетъ скинутыя карты въ сторону, и сдѣлавъ однажды эту скидку, уже не можетъ болѣе касаться до нея. Еслибъ ему случилось заглянуть въ скинутыя карты, онъ не могъ бы взять ихъ обратно, хотя бы онѣ были козыри; сверхъ того, онъ долженъ былъ бы играть въ открытую игру, какъ бы подозрѣваемый въ томъ, что ему извѣстна игра его противника.

Предположимъ, что сдача и скидка правильны, и займемся леве. Три леве выигрываютъ одно очко; пять леве выигрываютъ два очка.

Въ силу своего подхода, игрокъ, который не сдавалъ, начинаетъ игру, объявляя ту масть, съ которой онъ ходитъ. Такъ какъ, по правиламъ игры, должно играть въ объявленной масти, то если кто играетъ въ бубны, говоря пики, тотъ обязанъ, если противникъ и не потребуетъ, взять обратно свою карту и играть въ объявленной масти; если у него нѣтъ ее, въ такомъ случаѣ онъ долженъ играть въ масть, указанную противникомъ его.

Расчоты.

Первый ходитъ съ своей карты; послѣдній отвѣчаетъ ему картою такой же масти, если она у него на-

ходится, или въ противномъ случаѣ—козыремъ. Тотъ ли, другой ли дѣлаетъ леве, каждый играетъ въ свою очередь. Сбрасывать маленькія карты, въ надеждѣ получить вмѣсто нихъ большія; ходить съ самыхъ дурныхъ картъ, когда большіе козыри находятся на столѣ и когда ничто не можетъ имъ противиться; наконецъ стараться сдѣлать остатокъ леве, сберегая свои карты—вотъ средства выпутаться изъ дурной игры.

Если вы имѣете (считая въ томъ числѣ козырнаго короля) три карты, обезпечивающія очко, вы всегда должны предлагать, когда двѣ послѣднія карты слишкомъ слабы, чтобы можно было надѣяться на всѣ взятки. Впрочемъ, надобно предлагать, хотя бы и спрашивая одну карту, чтобъ попытаться или получить отказъ, или, если примутъ, взять всѣ взятки.

Когда и надѣются взять всѣ взятки, должно ходить съ *одной карты*, то есть одной въ своей масти, вмѣсто карты, находящейся съ одною или нѣсколькими картами одинаковой съ нею масти. Это различіе необходимо, потому что король, сопровождаемый другими картами той же масти, имѣетъ гораздо болѣе значенія, нежели одинъ король. И такъ, если идетъ дѣло о королѣ и если онъ не снятъ, то еще есть надежда на всѣ взятки; въ противномъ случаѣ стараются только сдѣлать очко, и это нисколько не разстроиваетъ игры.

Все честолюбіе перваго изъ играющихъ состоитъ въ томъ, чтобъ выманить даму на своего козырнаго короля, и потому противникъ бережетъ ее, выкидывая маленькихъ козырей. Но если послѣдній играетъ расчотливо, то дѣйствуетъ совершенно иначе: онъ съ самаго начала выкидываетъ эту даму, тогда противникъ его, въ увѣренности на полную взятку, хо-

дитъ небрежно съ маленькаго козыря, котораго последній беретъ большимъ козыремъ. Пойдя такимъ образомъ въ игру, онъ делаетъ очко, къ великому удивленію парирующихъ, отъ которыхъ онъ тщательно старается скрывать свои карты, какъ и должно впрочемъ делать это, въ избежаніе всякаго нескромнаго восклицанія каждый разъ, когда пускаются на какую нибудь хитрость.

Въ экарте, какъ и во всякой другой игре, выигравшій не можетъ отказаться отъ реванша, проигравшій не обязывается къ тому противъ своей воли.

Парирующіе свободны при всякой партіи: они могутъ следить за реваншемъ, оставить его, перейти на сторону другаго партенера, однимъ словомъ—действовать такъ, какъ имъ заблагоразсудится.

Пикетъ.

Въ пикетъ обыкновенно играютъ двое. Эта игра состоитъ изъ тридцати двухъ картъ, въ которыхъ тузы выше королей; остальныя карты сохраняютъ свое обыкновенное достоинство. Все карты отвечаютъ за то число очковъ, какое на нихъ означено, заисключеніемъ туза, который отвечаетъ за одиннадцать очковъ и всегда перебиваетъ короля, хотя бы онъ былъ и одной съ нимъ масти. Каждая фигура: король, дама, валетъ отвечаютъ за десять очковъ.

Сперва условливаются по скольку играть и по скольку поэней; это число обыкновенно непревышаетъ ста.

Тотъ изъ играющихъ, который вынетъ меньшую карту, долженъ сдавать. Карты сдаются по две и по две, по три и по три, но никогда по одной, пока не окажется у каждаго изъ играющихъ двенадцати

картъ; и такъ остаются восемь картъ, которыя составляютъ талонъ и кладутся на столъ безъ вскрышной карты, потому что въ пикетѣ нѣтъ козырей. Лучшія карты въ той масти, въ которой играютъ, дѣлаютъ леве. Эти восемь картъ, остающіяся въ талонѣ, служатъ для скидокъ, о которыхъ мы сейчасъ будемъ говорить.

Каждый изъ играющихъ, имѣя на рукахъ двѣнадцать картъ, разсматриваетъ и распредѣляетъ ихъ по мастямъ; онъ замѣчаетъ сперва есть ли у него *бѣлыя карты*, то есть карты, на которыхъ неизображено фигуръ: эти карты, отвѣчающія за десять очковъ, могутъ считаться тогда только, когда другой изъ играющихъ *сдѣлаетъ свою скидку*. Тогда имѣющій на рукахъ своихъ карты съ фигурами раскладываетъ ихъ на столѣ и считаетъ одну за другой.

Какія бъ ни находились карты: бѣлыя или съ фигурами, первый изъ играющихъ беретъ свою скидку, то есть начиная отъ одной до пяти; онъ выбираетъ для своей игры карты, кажущіяся ему наименѣе нужными, выкидываетъ ихъ и замѣняетъ другими, которыя снимаетъ сверху талона. Такъ какъ ему позволяется скидывать и не скидывать, брать по произволу одну или двѣ карты, то онъ имѣетъ право смотрѣть на карты, которыя онъ оставляетъ и которыя могъ бы взять; но ему воспрещается смотрѣть на послѣднія три карты, которыя непремѣнно должны принадлежать сдающему. Онъ обязанъ скинуть покрайней мѣрѣ одну карту и можетъ смотрѣть на свою скидку во все время продолженія хода, если ему такъ нужно.

Сдающій или тотъ, который беретъ послѣдній, занимается потомъ своею скидкою: также какъ первый, онъ можетъ, оставляя свои карты, смотрѣть ихъ, если только объявитъ ту масть, въ которой долженъ иг-

рать. Объявивъ масть, онъ обязанъ играть въ нее, потому что еслибъ ему вздумалось перемѣнить ее, то противникъ имѣетъ право заставить его ходить съ той масти, которая для него выгоднѣе.

Скидку дѣлаютъ съ тою цѣлью, чтобъ выиграть карты и имѣть очко: поэтому то скидываютъ только тѣ карты, которыхъ меньше находится въ масти и которыя слабѣе прочихъ. Если игра идетъ хорошо, то неслѣдуетъ портить ее, въ намѣреніи сдѣлать еще лучше, и тогда то скидка должна состоять изъ одной карты.

Каторзы. Скидка назначена еще для того, чтобъ дѣлать каторзы. Такъ называютъ:

Четыре туза.
Четыре короля.
Четыре дамы.
Четыре валета.
Четыре десятки.

Первый каторзъ беретъ верхъ надъ всѣми другими, и благодаря ему, можно считать этотъ послѣдній каторзъ даже тогда, когда у противника находится одинъ изъ королей, одна изъ дамъ и одинъ изъ валетовъ, потому что слабѣйшій каторзъ уничтожается слабѣйшимъ.

Такъ какъ за недостаткомъ каторза, считаютъ три туза, три короля, три дамы, три валета и три десятки, то надобно стараться имѣть ихъ. Замѣтьте, что три туза больше трехъ королей, что малѣйшій каторзъ не позволяетъ считать трехъ тузовъ и такимъ образомъ другихъ картъ, и что при помощи одного каторза считаютъ меньшимъ не только другіе каторзы, но также три десятки или другія три карты, только чтобъ это не были девятка, осьмерка или

семерка, хотя бы у противника находились три карты высшаго достоинства.

Тоже самое должно замѣтить относительно восьмнадцатыхъ, семнадцатыхъ, шестнадцатыхъ квинтъ, катернъ и терцій, на которыя игрокъ, дѣлающій свою скидку, долженъ обращать вниманіе, чтобъ стараться пріобрѣсть ихъ посредствомъ покупки.

Играющіе потомъ занимаются своимъ *поэномъ*. Поэнъ есть собраніе картъ самыхъ многочисленныхъ въ игрѣ и какой угодно масти, очки которыхъ соединяютъ, чтобъ объявить объ нихъ. Тузъ, отвѣчающій за одиннадцать очковъ. и каждая изъ фигуръ, отвѣчающая за десять очковъ, необходимы для образованія основанія поэна. Тотъ, у котораго находится большой поэнъ, считаетъ такое число очковъ, сколько находится у него картъ. Если поэнъ равный--никто не можетъ считать его; тоже самое должно сказать, когда играющіе имѣютъ одинаковыя игройныя четверныя, пятерныя и проч. карты.

Азарты Въ пикетѣ находится три рода азартовъ, называемыхъ *пикъ*, *репикъ* и *капотъ*.

Репикъ бываетъ тогда, когда въ игрѣ противника считаютъ до тридцати очковъ, между тѣмъ какъ самъ онъ неможетъ считать, или покрайней мѣрѣ не защищается; въ такомъ случаѣ, вмѣсто того, чтобъ сказать только тридцать, объявляютъ девяносто и болѣе, по мѣрѣ того какъ находятся очки, которые должно считать свыше тридцати.

Пикъ бываетъ тогда, когда, сосчитавъ извѣстное число очковъ, между тѣмъ какъ противникъ не сосчиталъ ничего, доходятъ до тридцати; въ такомъ случаѣ вмѣсто того, чтобы сказать тридцать, считаютъ шестдесятъ и продолжаютъ считать очки, которые дѣлаютъ свыше.

Капотъ —когда одинъ изъ играющихъ дѣлаетъ всѣ леве, и поставляетъ другаго въ такое положеніе, что онъ не беретъ ни одной взятки.

Чтобы сдѣлать *пикъ*, то есть, чтобы считать шестдесятъ вмѣсто тридцати, вы должны быть первый; потому что если вы не первый и если вашъ противникъ бросаетъ карту, онъ сочтетъ одно очко; и вы, считая въ своей игрѣ девятнадцать, если берете брошеную карту, сочтете однакоже тридцать, если только другой не выкинетъ такой карты, которая не считаетъ.

Вотъ время считать бѣлыя карты, о которыхъ мы говорили выше; потомъ слѣдуетъ поэнъ, терціи, катерны, квинты и проч., послѣ того очки, которые считаютъ играя, и наконецъ десять очковъ картъ, или сорокъ капота

Обратимся къ этому предмету, чтобы лучше объяснить его, въ свое время, теперь же займемся секансами или рядами многихъ картъ одной масти, которыя называются *терцами, квартами* и проч.

Терцы. Терцы бываютъ шести разрядовъ:

Первый, называемый *старшимъ*, состоитъ изъ.

Туза,
Короля,
Дамы.

Второй, называемый королевскимъ, изъ:

Короля,
Дамы,
Валета.

Третій, называемый дамою, изъ:

Дамы,
Валета,
Десятки.

Четвертый, называемый *терцемъ валета*, изъ:

Валета,

Десятки,

Девятки.

Пятый, называемый *терцемъ десятки*, изъ:

Десятки,

Девятки,

Осьмерки.

Наконецъ *шестой*, называемый *низшимъ терцемъ*, изъ:

Девятки,

Восьмерки,

Семерки.

Само собой разумѣется, что всѣ означенныя карты должны быть одной масти.

Кварты. Здѣсь наблюдается такая послѣдовательность, какъ и въ терцахъ. Кварты имѣютъ пять разрядовъ.

Первая называется *старшею* и состоитъ изъ:

Туза,

Короля,

Дамы,

Валета.

Вторая, называемая *королевскою*, въ которой десятки замѣняютъ туза, но только слѣдуя послѣ валета; такое же расположеніе относится и ко всѣмъ прочимъ квартамъ.

Третья, называемая *квартою дамы*, въ которой девятка замѣняетъ короля.

Четвертая, называемая квартою валета, въ которой восьмерка замѣняетъ даму.

Пятая или низшая, въ которой семерка замѣняетъ валета и кладется на концѣ.

Квинты раздѣляются на четыре разряда.

Первая, называемая *старшею*, состоитъ изъ:

Туза,
Короля,
Дамы,
Валета,
Десятки.

Вторая, называемая *королевскою*, въ которой десятка замѣняетъ туза.

Третья, называемая *квинтою дамы*, въ которой восьмерка замѣняетъ короля

Четвертая, *низшая квинта* или *квинта валета*, въ которой семерка замѣняетъ даму.

Шестой рядъ картъ раздѣляется на три разряда.

Первый, называемый старшимъ, состоитъ изъ:

Туза,
Короля,
Дамы,
Валета,
Десятки,
Девятки.

Второй, называемый *королевскимъ*, въ которомъ восьмерка замѣняетъ туза.

Третій, *низшій* или *дамскій*, въ которомъ семерка замѣняетъ короля, но въ различномъ порядкѣ,

Седьмой рядъ. Въ немъ только два разряда: *старшій*, въ которомъ считаютъ семь первыхъ картъ, и *королевскій*, въ которомъ, за исключеніемъ туза, считаютъ всѣ слѣдующія карты.

Восьмой рядъ, состоящій изъ всѣхъ картъ одной масти; это случается очень рѣдко.

Вотъ значеніе этихъ разрядовъ. Хорошій терцъ отвѣчаетъ игроку, который считаетъ за три очка, кварта за четыре, квинта за пятнадцать, шесть за шестнадцать, семь за семнадцать, и восемь за восьм-

цадцать, кромѣ очковъ приписываемыхъ къ поэню. Такимъ образомъ игрокъ, у котораго находится старшая квинта и хорошій поэнъ, сочтетъ заразъ пятнадцать за квинту и пять за поэнь, что составитъ двадцать Что касается до квинты, то она сама по себѣ отвѣчаетъ за четыре и четыре за поэнь. Этотъ расчетъ относится и ко всѣмъ прочимъ раздѣленіямъ.

Имѣющій на рукахъ терцу, кварту, квинту и проч. уничтожаетъ всѣ тѣ карты, которыя по достоинству своему ниже ихъ, напримѣръ: королевскій терцъ уничтожается старшимъ терцемъ, терцъ дамы терцемъ короля, и проч. Однакоже замѣтьте, что низшая кварта уничтожаетъ старшій терцъ; низшая квинта, побиваетъ *старшую квинту*, шесть низшей масти берутъ старшую квинту, и наконецъ—восемь уничтожаютъ всѣ эти ряды одной масти.

Ходъ игры. Сосчитавъ поэнь, каждый изъ игроковъ разсматриваетъ находятся ли у него терцы, кварты, квинты и проч. Поэнь и всѣ его секансы должны быть раскинуты на столѣ, чтобъ можно было опредѣлить ихъ достоинство; потому что если бы игрокъ, объявившій свой поэнь или секансы и которому отвѣтили бы *идетъ*, позабылъ показать ихъ и сталъ бы играть несосчитавши ихъ предварительно, то противникъ счолъ бы свой поэнь и секансы, хотя бы они были низшими.

Разсмотрѣвъ и сосчитавъ секансы, необходимо разсмотрѣть нѣтъ ли каторза. Хорошій каторзъ отвѣчаетъ за пятнадцать очковъ, старшимъ уничтожается младшій, и позволяетъ считать въ свою пользу три туза, три короля и проч., какъ мы это уже видѣли.

Счотъ. Послѣ того, какъ каждый разсмотритъ игру свою и узнаетъ по сдѣланнымъ вопросамъ можно ли

надѣяться на выигрышъ, первый изъ играющихъ начинаетъ дѣлать счотъ слѣдующимъ образомъ.

Онъ отсчитываетъ десять бѣлыхъ картъ и говоритъ: десять бѣлыхъ картъ стоятъ десять (потомъ онъ раскладываетъ поэнь, и положимъ, что онъ имѣетъ пятьдесять въ поэняхъ), десять и пять за поэнь составляютъ пятнадцать (слѣдуетъ четвертая хорошая, которую онъ также раскладываетъ), и прибавляетъ: четыре поэня на пятнадцать составляютъ девятнадцать, девятнадцать и прежнихъ пятнадцать составляютъ тридцать четыре (слѣдуетъ каторзъ), каторзъ за каторзъ и тридцать четыре составляютъ сорокъ восемь, и сорокъ девять, продолжаетъ онъ, бросая карту на столъ, если эта карта тузъ, король, дама, валетъ или десятка.

Когда первый изъ играющихъ сочтетъ такимъ образомъ и пойдетъ съ своей карты, другой, еще не дѣлая хода, подражаетъ ему и подобно ему, сложивъ все то, что онъ можетъ считать, беретъ карту, если можетъ, покрывая ее тою, которая выше ее по достоинству своему, или ходитъ съ меньшей, но одной и той же масти; взявъ такимъ образомъ, играющій ходитъ съ какой угодно ему масти.

Должно всегда называть ту масть, съ которой ходятъ, потомъ прибавляютъ на счотъ свой игры столько очковъ, сколько сыграно тузовъ, королей, дамъ, валетовъ и десятокъ; даже и тогда, когда неходятъ, всетаки считаютъ время отъ времени свой поэнь, чтобъ не позабыть его; такимъ образомъ почти безпрестанно слышится, какъ играющіе въ пикетъ повторяютъ сквозь зубы то число, которое надѣятся они увеличить.

Когда случается, что поэнь и различные секансы нехороши, потому что находящіеся у противника

лучшіе, тогда первый начинаетъ считать съ одного, бросая свою карту. Само собой разумѣется, что первый изъ играющихъ объявляетъ свои секансы и каторзъ точно также, какъ поэнь, и что отвѣты, смотря по обстоятельствамъ, бываютъ сходны.

Взявшій леве всегда начинаетъ играть снова; такимъ образомъ продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не будутъ выкинуты двѣнадцать картъ, и тотъ изъ играющихъ, который получитъ послѣднее леве, считаетъ два очка. Каждый считаетъ потомъ свои леве; тотъ, у кого находится больше, считаетъ десять за карты, и это называется *выигрышъ ихъ*; когда леве ровно, тогда никто не считаетъ.

Когда условленное число поэней кончено и партію начинаютъ снова, въ такомъ случаѣ, если проигравшій имѣетъ намѣреніе продолжать игру, то снимаетъ карты, чтобъ узнать, кто займетъ мѣсто перваго.

Когда по ошибкѣ скинутъ карту, которая составляетъ каторзъ, а три остальныя карты хороши, тогда должно сказать объ этомъ противнику, если онъ спрашиваетъ заблаговременно. У кого находится одинъ каторзъ, тотъ необязанъ называть его; онъ говоритъ только каторзъ; но если у него нѣсколько каторзовъ, то онъ непремѣнно долженъ назвать ихъ.

Другой способъ пикетной игры.

Мы изложили правила пикета; теперь игроки сами должны стараться узнавать, по игрѣ, которая находится у нихъ на рукахъ и по скинутымъ картамъ, сколько взятокъ можетъ выиграть противникъ и какія взятки онъ долженъ скинуть. Привычка и врожден-

ная смѣтливость помогаютъ достигать до этого познанія, необходимаго въ такомъ родѣ пикета, которымъ теперь намѣрены заняться, потому что онъ гораздо сложнѣе обыкновеннаго пикета и требуетъ вычисленій и расчотовъ, непонятныхъ для неопытныхъ игроковъ.

Есть два способа игры въ этомъ пикетѣ: на несчастнаго и въ круговую. Въ первомъ случаѣ играютъ сперва двое; отмѣченный остается играть, а отмѣчивающій смѣняется тѣмъ изъ играющихъ, который дожидается, чтобъ послѣ окончанія хода уступили мѣсто ему. Въ самомъ дѣлѣ въ пикетъ этого рода можно играть втроемъ, вчетверомъ, впятеромъ, вшестеромъ и даже всемеромъ. Несчастнымъ называется тотъ, мѣсто котораго заступаетъ другой.

Во второмъ случаѣ играютъ всѣ вмѣстѣ, то есть начиная и дѣлая оборотъ всегда съ одной и той же стороны, какъ вообще во всѣхъ играхъ, въ которыхъ участвуетъ болѣе двухъ играющихъ, и всегда начинаютъ съ правой руки, съ различными измѣненіями. Такимъ образомъ я начну партію съ игрокомъ, сидящимъ по правую руку; послѣ того какъ мы окончимъ нашъ ходъ, онъ будетъ продолжать игру съ сидящимъ справа отъ него, и такъ далѣе; это самый ровный способъ играть въ эту игру, и потому должно отдавать ему предпочтеніе

Нѣкоторые изъ терминовъ этого пикета отличаются отъ терминовъ простаго пикета. Такимъ образомъ не начиная еще играть, условливаются, сколько сдѣлать *королей* или *туровъ*; одинъ король дѣлаетъ два *тура*, а одинъ туръ двѣ взятки. Для того, чтобъ сыграть одинъ туръ, каждый изъ играющихъ долженъ

сдать одинъ разъ; потомъ условливаются о цѣнѣ каждаго очка; наконецъ вынимаютъ карту, кому должно будетъ сдавать.

Впрочемъ играютъ по тѣмъ же правиламъ, которыя наблюдаются и въ обыкновенномъ пикетѣ.

Здѣсь однакоже считаютъ въ половину тура тѣ очки, которыхъ дѣлаютъ болѣе, нежели сколько находится у противника; напримѣръ, считая ихъ марками, полагаютъ, что съ первой взятки одинъ изъ играющихъ сдѣлалъ двадцат очковъ, а противникъ его десять, слѣдовательно первый имѣетъ десятью очками больше, и отмѣчаетъ это марками. Если при второмъ ходѣ имѣющій десять очковъ сдѣлаетъ еще болѣе десяти, то второй изъ играющихъ получитъ сорокъ; слѣдовательно отъ этого втораго хода у него будетъ двадцатью очкими болѣе чѣмъ у противника, а именно: десять отъ прежней взятки и десять отъ слѣдующей; такимъ образомъ остается двадцат очковъ, которые запишутъ на счетъ проигравшаго. Точно также поступаютъ и въ отношеніи ко всѣмъ прочимъ взяткамъ. Впрочемъ, слѣдующая таблица покажетъ, какой способъ должно употреблять для отмѣтки тѣхъ, которые проигрываютъ: здѣсь надобно только замѣтить, что всѣ очки, которые находятся ниже пяти, считаются за ничто, и что каждые пять очковъ выше, считаются за десять. Вслѣдствіе такого расчота, пятнадцать очковъ будутъ стоить столько же, какъ и двадцать четыре, то есть они будутъ отмѣчены за двадцать; точно такимъ же образомъ надлежитъ поступать и относительно всѣхъ прочихъ.

Если играютъ трое, то дѣлаютъ три столбца, сверху каждаго изъ нихъ пишутъ имя играющаго, и дѣлаютъ отмѣтки въ этомъ столбцѣ.

Таблица двѣнадцати королей или двадцати четырехъ туровъ.

Алексѣй	Василій	Александръ
30	30	60
40	40	100
100	30	40
30	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
470	370	510

Цыфры каждаго столбца означаютъ проигрыши играющихъ, отмѣченные очками, которые они сдѣлаютъ въ продолженіи сыгранныхъ ими двѣнадцати королей или туровъ. И того составляютъ 470, 370, 510 и даютъ въ произведеніи 1350 очковъ, которые надлежитъ раздѣлить на три лица, что и составитъ для каждаго 450 очковъ.

Новый способъ пикетной игры вдвоемъ и впятеромъ безъ приписки.

Это излагаемое нами измѣреніе игры представляетъ менѣе затрудненій, чѣмъ предыдущая игра, потому что здѣсь нѣтъ надобности ни въ перѣ, ни въ каран-

даніи, ни въ бумагѣ, и сверхъ того здѣсь не дѣлаютъ сложенія. Вотъ въ чомъ состоитъ этотъ новый способъ.

Каждый беретъ цѣну шестисотъ марокъ, въ пяти фишкахъ и десяти маркахъ: каждая фишка отвѣчаетъ за десять марокъ, каждая марка считается за десять значковъ; такъ что играющій, отмѣченный тридцатью, платитъ положивъ три марки.

Игра идетъ точно также, какъ и въ пикетъ съ приписскою, но вмѣсто чернилицы, на концѣ стола ставятъ корзинку, въ которую кладутъ то, что отмѣчено, и которую раздѣляютъ поровну между всѣми игроками при концѣ игры.

Удовлетвореніе платится отмѣченнымъ, какъ сказано выше, но вмѣсто десяти, которыми онъ отмѣченъ въ игрѣ, онъ кладетъ тридцать (тридцать марокъ) въ корзинку, и пятьдесять вмѣсто десяти, и такъ далѣе во все продолженіе игры; сверхъ этого удовлетворенія, онъ обязанъ заплатить еще другое удовлетвореніе, состоящее изъ двухъ марокъ,—для того, кто отмѣтилъ его, и изъ одной марки—для другихъ игроковъ; онъ получаетъ это второе удовлетвореніе, когда самъ отмѣчаетъ, или когда другіе играютъ между собою.

Когда взятки у двухъ играющихъ ровныя, или когда не остается для одного изъ нихъ четырьмя очками болѣе, нежели для другаго, тогда бываетъ *рефетъ* (розыгрышъ); въ такомъ случаѣ тотъ, который отмѣченъ послѣ этого рефета, платитъ корзинкѣ двадцатью марками болѣе; послѣ двухъ рефетовъ онъ платитъ сорокъ и такъ далѣе, если только предварительно не было уговора, что въ предупрежденіе рефетовъ будутъ платить по одному поэню; въ та-

комъ случаѣ, для того, чтобъ произошолъ рефетъ, надобно чтобъ двѣ взятки были ровныя.

По окончаніи партіи (это показываетъ карта, на которой отмѣчено число условныхъ туровъ, и еще тогда, когда корзинка раздѣлена на ровныя части между игроками), каждый безъ затрудненія видитъ то, что онъ проигралъ или выигралъ, и марки непарныя и сверхнумерныя, которыхъ нельзя раздѣлить, составляютъ выгоду игрока, теряющаго болѣе прочихъ.

Нормандскій пикетъ или пикетъ втроемъ.

Всѣ правила пикета вдвоемъ могутъ быть примѣнены къ этому пикету, кромѣ слѣдующихъ исключеній.

Сдаютъ десять картъ каждому игроку, по двѣ и по три карты, но никогда по пяти; двѣ карты, остающіяся въ талонѣ, даютъ возможность сдающему сдѣлать скидку, если онъ находитъ въ этомъ свою выгоду.

Если, сосчитавъ свою игру, первый въ картахъ достигаетъ двадцати, не выкинувъ ни одной карты на столѣ, онъ считаетъ девяносто, и партія почти выиграна. Если же онъ доходитъ до этого числа не иначе, какъ сходивъ съ одной или нѣсколькихъ картъ, то считаетъ только шестьдесятъ.

Въ этой игрѣ часто случается капотъ, то есть одинъ изъ играющихъ дѣлаетъ всѣ леве. Сорокъ очковъ, за которые отвѣчаетъ онъ, по обыкновенію раздѣляются между двумя другими играющими, и каждый считаетъ двадцать очковъ. Но когда у двухъ

играющихъ капотъ, тогда третій, которому удастся сдѣлать всѣ леве, отмѣчаетъ сорокъ очковъ за одного себя.

Тотъ изъ трехъ, который первый достигаетъ числа ста, или полутораста, или двухъ сотъ, удаляется, смотря по условію, назначенному для партіи; двое другихъ играющихъ продолжаютъ пикетную игру вдвоемъ, и тотъ, который не выдерживаетъ игры, теряетъ партію противъ двухъ игроковъ.

Пикетъ-воръ или пикетъ вчетверомъ.

Эта пикетная игра съ партенерами, въ которую играютъ двое противъ двухъ; у каждаго изъ играющихъ находится на рукахъ по восьми картъ, которыя сдаются по двѣ и по три; слѣдовательно здѣсь не остается талона и нѣтъ скидки.

Въ этой игрѣ возникла одна трудность, разрѣшенія которой я не находилъ ни въ одномъ правилѣ, и потому осмѣливаюсь принять на себя нѣкоторымъ образомъ роль законодателя.

Когда первый въ картахъ объявляетъ поэнь, положимъ состоящій изъ 35, и второй тоже объявляетъ 35, тогда въ такомъ случаѣ, если третій также имѣетъ 35, но необъявляетъ ихъ, то онъ имѣетъ право назвать ихъ, между тѣмъ какъ другой не можетъ ему воспретить этого подъ тѣмъ предлогомъ, что онъ помѣшалъ игрѣ; но если третій изъ играющихъ необъявилъ поэня въ свою очередь, то онъ не имѣетъ права возвращаться и слѣдовательно показывать свои карты.

Такимъ образомъ онъ воленъ показать и не показать свои карты, смотря потому, выгодно или невыгодно это для него; но вмѣстѣ съ тѣмъ онъ долженъ,

сообразно своему намѣренію, объявлять ихъ въ свое время или совсѣмъ необъявлять.

Эта игра есть ничто иное, какъ самое легкое измѣненіе простаго пикета.

Я окончу описаніе пикетной игры маленькимъ анекдотомъ, который можетъ служить урокомъ для задорныхъ игроковъ. Одна дама, играя въ пикетъ, много проигрывала, а сердилась еще болѣе. При послѣднемъ ходѣ, чтобъ выиграть партію, она замѣтила, что у ея противника долженъ находиться каторзъ въ тузахъ.

— Ну, теперь больше нечего надѣяться, сказала она, бросая съ досады карты свои на столъ, все кончено! У васъ опять каторзъ въ тузахъ, Боже мой!

— Нѣтъ, сударыня, у меня нѣтъ его, возразилъ противникъ.

— Какъ нѣтъ?

— Посмотрите, продолжалъ онъ, показывая ей свою скидку, я снесъ три туза, потому что предпочитаю ваше спокойствіе моему выигрышу.

Вистъ.

Слово *вистъ*, означающее молчаніе, показываетъ англійское происхожденіе этой игры, неоцѣнимое достоинство которой состоитъ въ томъ, что она чрезвычайно заинтересовываетъ игроковъ сама по себѣ, независимо отъ приманки, заключающемся въ выигрышѣ, а потому вистъ принадлежитъ къ числу самыхъ занимательныхъ и наиболѣе употребительныхъ въ обществѣ.

Ходъ игры.

Въ вистѣ значеніе картъ точно такое же, какъ и въ пикетѣ. Самою старшею картою почитается тузъ, потомъ слѣдуетъ:

Король,
Дама,
Валетъ,
Десятка,
Девятка,
Восьмерка.

И такъ далѣе, доходя до двойки, которая почитается самою младшею картою.

Чтобъ устроить партію, начинаютъ прежде всего вынимать карты. Для этого одну изъ игоръ раскладываютъ въ кривой линіи на столѣ, и каждый изъ играющихъ беретъ въ ней какую нибудь карту на удачу.

Двое изъ играющихъ, которымъ пришлось взять самыя меньшія карты, идутъ вмѣстѣ противъ другихъ двухъ.

Если случается, что играющіе вынимаютъ карты одинаковаго достоинства, то они опять вынимаютъ другія, до тѣхъ поръ, пока не вынутъ такихъ, достоинство которыхъ было бы неодинаковое. Когда между самою высшею и самою низшею изъ вынутыхъ картъ находятся двѣ одинаковаго достоинства, тогда тѣ, которымъ пришлось вынуть эти послѣднія, опять начинаютъ вынимать одни сами по себѣ.

Въ этомъ тиражѣ картъ тузъ считается самою низшею картою.

Карты и мѣста не перемѣняются болѣе во все продолженіе партіи или робера. Но карты вынимаютъ снова всякій разъ до начатія другой партіи.

Если число игроковъ болѣе четырехъ, то всѣ содѣйствуютъ тиражу. Четыре самыя меньшія карты даютъ право играть первую партію. Тѣ, которые снимаютъ карты высшаго достоинства, называются *покупающими*; они для второй партіи заступаютъ мѣста *выходящихъ* игроковъ, назначенныхъ по жребію, если только несдѣлано предварительнаго условія, что выходящими будутъ выигрывающіе или проигрывающіе.

По распредѣленіи игры и мѣстъ, партенеры садятся одинъ противъ другаго.

Обыкновенно играютъ въ соединенную партію, то есть, чтобъ остаться въ выигрышѣ, надлежитъ выиграть двѣ партіи одна за другою, или двѣ сверхъ третьей. Такая партія называется *роберъ*.

Прежде чѣмъ начать игру, опредѣляютъ цѣну фишки, и число фишекъ, называемыхъ консоляціею, которыя платятся сверхъ выигрываемыхъ, посредствомъ леве. (Обыкновенно бываетъ ихъ четыре.)

По установленіи условій, сдающій даетъ снять своему противнику, сидящему по правую руку. Потомъ онъ опять беретъ свою игру, наблюдая за тѣмъ, чтобъ на отдѣлившіяся карты класть тѣ, которыя остались на столѣ, и сдаетъ одну по одной, начиная съ игрока, сидящаго по лѣвую сторону и продолжаетъ въ точномъ порядкѣ далѣе, всегда дѣлая оборотъ отъ лѣвой руки къ правой, пока не сойдетъ вся игра. Онъ вскрываетъ послѣднюю карту, которая опредѣляетъ козырную масть, и которую онъ оставляетъ открытою на столѣ по лѣвую руку, пока не будетъ разъиграна первая карта, второе леве. Онъ долженъ взять обратно эту карту и положить ее въ свою игру; тогда, прежде чѣмъ второе леве будетъ взято, и впредь играющій уже не обязанъ болѣе объ-

являть достоинство карты, а называетъ только масть, если его спрашиваютъ объ ней.

Такъ какъ каждый играющій долженъ сдавать въ свою очередь, то для большей скорости, въ то время, когда одинъ сдаетъ карты, противникъ его располагаетъ другую игру, которую онъ кладетъ для слѣдующаго хода, по лѣвую руку своего противника, сидящаго съ правой стороны.

Когда козырь вскрытъ, и именно тогда только, всѣ игроки берутъ всѣ игры и подбираютъ и считаютъ свои карты; послѣ того тотъ, кому сдано первому, зачинаетъ игру, выкидывая передъ собою карту на столъ. Прочіе дѣлаютъ тоже, каждый въ свою очередь, отъ лѣвой руки къ правой, такъ что сдающему приходится играть послѣднему. Никто не долженъ ни вынимать, ни даже трогать заранѣе ту карту, съ которой онъ имѣетъ намѣреніе ходить. Каждый изъ играющихъ долженъ воздерживаться отъ всякаго жеста и отъ всякаго слова, которые моглибъ открыть партенеру игру его или показать ему способъ игры. Нельзя дѣлать ренонсъ, то есть выкидывать карту другой масти, нежели которую спрашиваетъ первый играющій, но можно уклониться отъ выкидыванія старшей карты, когда ходятъ съ младшей. Неимѣя требуемой масти, можно, если почтутъ это выгоднымъ, ходить съ карты другой масти: это называется снести карту.

Леве принадлежитъ тому, кто выкинулъ самую старшую карту.

Игрокъ, взявшій первое леве (обыкновенно это бываетъ партенеръ, сдѣлавшій леве), долженъ взять всѣ тѣ, которыя онъ и товарищъ его сдѣлаютъ, и положить ихъ передъ собою на столѣ такъ, чтобъ противники его удобно могли видѣть число ихъ.

Если карты выкинуты такимъ образомъ, что возбуждаютъ сомнѣніе въ игрокѣ, онъ вправѣ потребовать выложить ихъ такимъ образомъ, чтобъ можно было видѣть, кѣмъ каждая изъ нихъ была брошена.

По окончаніи хода, считаютъ леве или трики. Каждое леве сверхъ десяти есть трикъ и отвѣчаетъ за два поэня.

Сдѣлать тридцать леве называется сдѣлать шлемъ, Шлемъ платится десятью фишками и считается отдѣльно.

Кромѣ поэней, триковъ, выигрываются еще *онерами*. Подъ онерами подразумѣваютъ туза, короля, даму и валета. Четыре онера въ игрѣ двухъ партенеровъ считаютъ за четыре поэня, а три онера считаются только за два.

Поэни отмѣчаются посредствомъ четырехъ марокъ, лежащихъ передъ игрокомъ на столѣ. Эти марки, сложенныя въ кучку одна на другую, означаютъ нуль; сложенныя въ двѣ кучки одна возлѣ другой— означаютъ два поэня; расположенныя по горизонтальной линіи одна возлѣ другой четыре—поэня; наконецъ три кучки по горизонтальной линіи, помѣщонныя впереди, представляютъ шесть поэней.

Въ партіи простыхъ игроковъ, четыре марки, помѣщонныя въ трехъ кучкахъ по горизонтальной линіи, означаютъ три поэня; помѣщонныя въ трехъ кучкахъ въ вертикальной линіи, означаютъ девять поэней.

Партія выигрывается простая, если проигрывающая сторона отмѣтила шесть поэней; двойная, если она отмѣтила только четыре; тройная, если ни одного не отмѣтила. Партіи отмѣчаются посредствомъ фишекъ: для простой партіи берутъ одну, для двойной двѣ, для тройной три. Фишки должны быть откры-

то положены на столъ передъ однимъ изъ выигрывающихъ.

Когда партенеры, проигрывающіе роберъ, выиграли партію, тогда находящіяся передъ ними фишки вычитаются изъ выигранныхъ противниками ихъ въ двухъ другихъ партіяхъ.

Вотъ ходъ виста съ двойными триками, и точно такой же ходъ наблюдается въ первоначальномъ или классическомъ вистѣ.

Такъ какъ всѣ прочіе висты суть только измѣненія этого послѣдняго, то мы изложимъ вкратцѣ способъ разыгрыванія его, прежде чѣмъ покажемъ, въ чомъ состоятъ эти измѣненія.

Мы скажемъ напередъ, что въ теоріи самое существенное указаніе состоитъ въ томъ, чтобъ съ самаго начала партіи дать знать своему товарищу игру, какая имѣется на рукахъ, и стараться во всякомъ случаѣ овладѣть сильною и слабою стороною игры своего противника. Геній виста, сказалъ генералъ Вотре, состоитъ во внимательномъ наблюденіи, какія карты выходятъ изъ рукъ партенера, съ тою цѣлію, чтобъ узнать его игру, такъ, какъ бы находилась она передъ глазами. Играя вчетверомъ, дѣло также идетъ о достиженіи этого результата. Вмѣсто того, чтобъ ограничиваться успѣшнымъ ходомъ только тѣхъ картъ, которыя находятся на рукахъ, должно сочетать ихъ съ находящимися у партенера и равномѣрно содѣйствовать успѣху ихъ.

Наконецъ, должно стараться играть двадцатью шестью картами вмѣсто тридцати. Если пренебрегаютъ этимъ правиломъ въ ровной игрѣ, то навѣрно проигрываютъ, играя съ такими противниками, которые въ точности наблюдаютъ его.

Преимущественно посредствомъ приглашеній и ренонсовъ даютъ партенеру знать, какая игра находится на рукахъ и играющій долженъ обращать на это все свое вниманіе.

Теперь предположимъ, что вамъ приходится играть первому. Начинайте съ той масти, которой больше находится у васъ на рукахъ; если у васъ *секансъ* (состоящій изъ трехъ картъ одной масти, слѣдующихъ одна за другою безъ промежуточныхъ картъ, какъ напримѣръ семерки, восьмерки червонной, пиковой девятки и проч.) и если секансъ этотъ будетъ король, дама, валетъ или дама, валетъ и девятка, почитайте ихъ хорошими картами, чтобы вступить въ игру; начинайте съ самой старшей въ секансѣ, если только онъ небудетъ состоять изъ пяти картъ: въ послѣднемъ случаѣ ходите съ самой старшей, чтобъ заставить вашего противника скинуть туза или короля.

Если у васъ пять маленькихъ козырей и нѣтъ хорошей карты другой масти, ходите съ козыря: по крайней мѣрѣ это заставитъ вашего товарища, чтобъ онъ игралъ послѣдній.

Если у васъ два младшихъ козыря съ тузомъ и королемъ двухъ другихъ мастей, и съ ренонсомъ въ квартѣ, дѣлайте тотчасъ же столько триковъ, сколько вы можете; если вашъ партенеръ сдѣлалъ ренонсъ въ одной изъ вашихъ мастей, неперебивайте его старшею картою, потому что это могло бы ослабить игру его.

Ходите какъ можно рѣже съ той масти, съ которой уже ходилъ вашъ партенеръ, когда карты ваши доставляютъ вамъ *хорошую масть*, если это только не будетъ съ тѣмъ намѣреніемъ, чтобъ окончательно выиграть партію или окончательно проиграть ее. Хорошею мастью почитается секансъ, состоящій изъ:

Короля,
Дамы,
Валета.
Или изъ:
Дамы,
Валета,
Десятки.

Если у каждаго изъ васъ пять леве и вы уверены, что сдѣлаете еще два собственными вашими картами, то неупускайте этого изъ вида, въ надеждѣ отмѣтить сдающаго двумя очками, потому что когда вы потеряете нечотное леве, это составитъ для васъ разницу въ двухъ, и вы будете играть невыгодно, въ пропорціональномъ отношеніи одного къ двумъ.

Однако есть исключеніе изъ этого правила, а именно: когда представляется вамъ вѣроятность удержать двойную партію или выиграть игру, тогда, какъ въ томъ, такъ и въ другомъ случаѣ должно рискнуть на нечотное леве.

Если вы надѣетесь выиграть игру, нераздумывайте отважиться на одно или на два леве, потому что выгода, которую новая сдача доставитъ вашему противнику въ отношеніи къ ставкѣ, превзойдетъ очки, на которыя рискуете вы такимъ образомъ.

Если вашъ противникъ сдѣлаетъ шесть или восемь очковъ и если вамъ приходится ходить первому, то смѣло рискуйте на одно или на два леве для того, чтобъ сдѣлать игру ровною. Такимъ образомъ, имѣя на рукахъ даму или валета и другой козырь безъ хорошихъ картъ другой масти, ходите съ вашей козырной дамы или козырнаго валета; чрезъ это вы усилите игру вашего партенера, если у него много козырей и не повредите ему, если у него ихъ мало.

Когда играютъ четверо, то должно дѣлать такъ, чтобъ выиграть нечотное леве, потому что чрезъ это вы доставите себѣ половину ставки. Чтобъ вѣрнѣе достигнуть этого, козыряйте съ осторожностію, хотя бы и были сильны въ козыряхъ. Подъ этимъ выраженіемъ мы подразумѣваемъ имѣть одинъ онеръ и три другихъ козыря.

Когда имѣете вы восемь поэней партіи и сильны еще въ козыряхъ, то замѣчая, что вашъ товарищъ можетъ взять старшими картами нѣкоторыя масти, находящіяся у вашего противника, не ходите съ козыря, а дѣлайте такъ, чтобъ первый изъ играющихъ взялъ младшую карту старшей.

Если вамъ приходится играть послѣднему, если вы усматриваете, что третій игрокъ не можетъ положить хорошей карты въ ту масть, съ которой ходилъ партенеръ, и если у самихъ васъ игра нехороша, то ходите опять съ той же масти, чтобы удержать леве для вашего товарища; это нерѣдко заставляетъ противника перемѣнить масть, и доставить возможность выиграть леве въ новой избранной масти.

Имѣя на рукахъ туза, короля и четыре меньшихъ козыря, ходите съ меньшаго, потому что у вашего противника, можетъ быть, находится лучшій козырь, нежели у послѣдняго изъ играющихъ.

Въ томъ случаѣ, когда вы имѣете туза, короля, валета и три меньшихъ козыря, начинайте съ короля и потомъ ходите съ туза, если только одинъ изъ вашихъ противниковъ не сдѣлаетъ ренонса, потому что верхъ на вашей сторонѣ и дама достанется вамъ.

Если съ предыдущею игрою (за исключеніемъ туза) у васъ окажется однимъ козыремъ больше, то начинайте съ самой меньшей карты, потому что у вашего партенера можетъ находисять онеръ. Такоежъ

правило должно наблюдать въ томъ случаѣ, когда валетъ замѣняетъ короля.

Если достались вамъ король, дама, десятка и три меньшихъ козыря, начинайте съ короля, потому что валетъ вѣроятно выпадетъ при второмъ ходѣ; или по тонкому расчоту вамъ можно будетъ извлечь пользу изъ вашей десятки, выкинувъ ее, когда партенеръ вашъ пойдетъ съ козыря.

Имѣя даму, валета, десятку и три младшихъ козыря, начинайте съ дамы, потому что десятка выпадетъ можетъ быть при второмъ ходѣ, или вы извлечоте пользу изъ вашей десятки.

Съ валетомъ, десяткою и четырьмя младшими козырями, начинайте съ котораго нибудь изъ этихъ послѣднихъ, въ надеждѣ, что у вашего товарища находится онеръ.

Съ валетомъ, десяткою, восьмеркою и тремя меньшими козырями, начинайте съ одного изъ меньшихъ, въ надеждѣ, что у вашего партенера находится онеръ.

Если у васъ тузъ, король и валетъ, сопровождаемые двумя небольшими козырями, начинайте съ короля, чрезъ что вы дадите знать вашему партенеру, что у васъ находится еще тузъ и валетъ; потомъ подите въ свою очередь нарочно съ валета: такая игра почти всегда бываетъ успѣшна, если только дама не находится одна позади васъ.

Съ королемъ, дамою, десяткою и двумя меньшими козырями, начинайте съ меньшаго козыря, съ дамою, валетомъ и тремя младшими козырями, и наконецъ съ тузомъ, королемъ и двумя меньшими козырями поступайте точно также, всегда надѣясь на онеръ у вашего товарища.

Дѣлайте тоже самое и въ томъ случаѣ, если у васъ находятся только валетъ, девятка и два младшихъ

козыря, или десятка и три младшихъ козыря, или наконецъ король, дама и два младшихъ козыря.

Если вы имѣете валета, десятку, восьмерку и два маленькихъ козыря, то начинайте съ валета, потому что девятка вѣроятно выпадетъ въ два тура.

Если случится у васъ пять козырей низшаго достоинства, то я совѣтую начинать съ самаго меньшаго, если только вы неимѣете секанса, состоящаго изъ десятки, девятки и восьмерки; въ такомъ случаѣ надобно вступить въ игру съ самой высшей карты, находящейся въ секансѣ.

Если пришли къ вамъ король, дама, десятка и маленькій козырь, начинайте съ короля, и дожидайтесь, когда товарищъ вашъ выкинетъ туза; тогда подите съ десятки, чтобъ выиграть валета.

Если сдали вамъ даму, валета, девятку и меньшаго козыря, начинайте съ дамы, въ избѣжаніе, чтобъ десятка не сдѣлала леве.

Особыя правила.

Съ тузомъ, королемъ и четырьмя маленькими козырями, сопровождаемыми хорошею мастью, надобно козырять три раза сряду, или въ противномъ случаѣ у васъ перебьютъ ту масть, которую вы имѣете.

Съ королемъ, дамою, четырьмя младшими козырями и сверхъ того съ хорошею мастью, ходите съ козырнаго короля, потому что вамъ можно будетъ козырять три раза, если придется играть первому.

Если у васъ король, дама, десятка и три козыря меньшаго достоинства съ хорошею мастью, ходите съ козырнаго короля, въ надеждѣ, что валетъ выпадетъ при второмъ ходѣ. Незабавляйтесь, выкидывая на-

рочно десятку, изъ опасенія, что у васъ перебьютъ сильную масть, которую вы имѣете на рукахъ.

Съ дамою, валетомъ и тремя маленькими козырями, сопровождаемыми другою хорошею мастью, ходите съ меньшаго козыря.

Если у васъ дама, десятка и два младшихъ козыря съ другою хорошею мастью, ходите съ козырной дамы, въ надеждѣ, что десятка выпадетъ при второмъ турѣ. Не выкидывайте нарочно девятки, но лучше ходите съ козыря въ другой разъ, по причинамъ показаннымъ выше.

Съ валетомъ, десяткою и третя козырями низшаго достоинства, сопровождаемыми хорошею мастью, ходите съ младшаго козыря.

Если сошлись у васъ валетъ, десятка, восьмерка и два маленькихъ козыря съ другою хорошею мастью, ходите съ валета, въ надеждѣ, что девятка выпадетъ при второмъ турѣ.

Имѣя десятку, девятку, восьмерку и два маленькихъ козыря, въ соединеніи съ хорошею мастью, ходите съ козырной десятки.

Дальнѣйшія подробности виста.

Когда начинающій сдѣлалъ нѣкоторые успѣхи въ вистѣ, то онъ долженъ дѣйствовать слѣдующимъ образомъ въ различныхъ случаяхъ, которые могутъ ему представиться въ этой игрѣ:

Положимъ, что онъ первый въ картахъ и что игра его состоитъ изъ короля, дамы и валета въ трефахъ или въ какой либо другой масти, изъ туза, короля, дамы и двухъ меньшихъ картъ въ пикахъ, изъ короля и дамы въ бубнахъ, и изъ трехъ младшихъ козырей въ червяхъ; какимъ образомъ онъ долженъ

будетъ играть? Онъ начнетъ съ козыря, или съ лучшей карты въ своей игрѣ (съ пиковаго туза), чтобъ предупредить своего партенера, что онъ силенъ въ этой масти; но онъ нестанетъ продолжать королемъ той же масти,—онъ пойдетъ съ козыря, и увидя, что его товарищъ недовольно силенъ, чтобъ помогать ему въ козыряхъ, и что противникъ нападаетъ на его слабѣйшую масть (бубновую), онъ опять обратится къ пикамъ. Если онъ замѣтитъ, что противникъ перебиваетъ его масть, онъ будетъ играть въ трефахъ. Если случится, что противники не входятъ въ его слабѣйшую масть, а товарищъ не въ состояніи помогать ему въ козыряхъ, онъ станетъ продолжать игру въ бубнахъ, пока будетъ первымъ, и вотъ по какой причинѣ: предположивъ, что у его товарища только два козыря, а у каждаго изъ противниковъ четыре, онъ можетъ быть увѣреннымъ, что если три раза пойдетъ съ козыря, то изъ нихъ останется не болѣе двухъ противъ двухъ.

Первый въ игрѣ.

Положимъ, что вы имѣете туза, короля, даму и небольшаго козыря съ королевскимъ секансомъ, или пять картъ въ другой масти, и четыре некозырныхъ карты; въ такомъ случаѣ начинайте съ дамы и продолжайте съ туза, это покажетъ вашему партенеру, что у васъ есть король. Вы очень ошиблись бы, выкинувъ козыря въ третій разъ, пока еще не сходили съ большей масти, находящейся у васъ на рукахъ; остановившись такимъ образомъ вдругъ, вы дадите несомнѣнный знакъ вашему товарищу, что у васъ остаются только король и одинъ козырь, потому что, еслибы вы имѣли туза, короля, даму и при

нихъ два козыря, вы могли бы сдѣлать большую ошибку, когдабъ пошли съ короля въ третій разъ.

Разыгрывая вашъ секансъ, начинайте съ самой меньшей карты, потому что вашъ товарищъ положитъ туза, если имѣетъ его, и такимъ образомъ поможетъ вамъ разыграть прочія карты, а такъ какъ вы дали вашему партенеру возможность войти въ вашу игру, то онъ, какъ только придется ему играть первому, навѣрно пойдетъ съ козыря, если у него остается еще одинъ или два.

Второй въ игрѣ

Положимъ, что вы имѣете туза, короля и два меньшихъ козыря съ старшею квинтою въ другой масти, что у васъ также три маленькія карты третьей и одна четвертой масти; положимъ еще, что противникъ, сидящій по правую сторону, начинаетъ ходить съ той масти, которой находится у васъ только одна карта, и потомъ продолжаетъ ходить съ козыря—не перебивайте его, но выкиньте *ложную карту* (т. е. не козырной масти). Если далѣе онъ пойдетъ съ дамы, выкиньте опять ложную карту, и дѣйствуйте точно также и при четвертомъ ходѣ, въ надеждѣ, что вашъ товарищъ возьметъ и въ такомъ случаѣ выкинетъ вамъ туза, или войдетъ въ вашу сильную масть. Такимъ образомъ, еслибъ вы перебили одну изъ самыхъ большихъ картъ, находящихся у вашихъ противниковъ, то ослабили бы вашу собственную игру до такой степени, что вамъ невозможно было бы сдѣлать болѣе пяти леве безъ помощи вашего товарища.

Положимъ, что у васъ находятся тузъ, дама и три маленькихъ туза; карты, дама, десятка и девятка другой масти, съ двумя маленькими картами въ каждой

изъ двухъ другихъ мастей, и что вашъ партенеръ ходитъ въ той, въ которой вы имѣете туза, даму, десятку и девятку. Такъ какъ этотъ способъ игры скорѣе требуетъ, чтобъ вы обманывали вашего противника, нежели ввели бы товарища въ вашу игру, то ходите съ девятки, потому что чрезъ это вы заставите перваго въ картахъ пойти съ туза, какъ только онъ выиграетъ эту карту. Когда онъ сходитъ съ козыря—и вы тоже въ свою очередь кладите козыря, чтобъ пришлось вамъ начинать игру въ томъ случаѣ, если вашъ противникъ пошолъ съ козыря, котораго партенеръ вашъ не могъ взять. Если хитрость эта удается, то она будетъ очень выгодна, и нечего опасаться, чтобъ она могла повредить вамъ какимъ нибудь образомъ.

Если у васъ тузъ, король и три маленькихъ козыря, съ квартою короля и двумя младшими картами другой масти, если противникъ вашъ ходитъ съ масти, старшая который находится у вашего партенера; если послѣднiй идетъ съ валета и потомъ съ туза, вы сдѣлаете ренонсъ въ этой масти и пойдете съ ложной карты. Еслибъ вашъ товарищъ пошолъ съ короля, а противникъ, сидящiй по правую сторону, возьметъ его, напримѣръ, козырнымъ валетомъ и десяткою: въ такомъ случаѣ не перебивайте его, потому что вы рискнули бы потерять два или три леве, ославивъ вашу игру. Напротивъ того, еслибъ вашъ противникъ пошолъ съ масти, въ которой вы сдѣлали ренонсъ, въ такомъ случаѣ берите его карту, и ходите съ меньшей карты изъ вашего секанса, чтобъ привлечь туза или отъ вашего противника или отъ вашего товарища; по окончанiи этого, ходите два раза съ козыря, когда придется вамъ кончать игру, потомъ ходите съ той масти, которой находится у васъ больше.

Если вмѣсто того, чтобъ нападать на вашу слабую масть, противники ваши будутъ козырять, то ходите въ свой чередъ два раза съ козыря, потомъ вступайте въ вашу масть и старайтесь удержаться въ ней; впрочемъ, такая метода употребляется игроками неимѣющими еще большаго козыря.

Когда удостовѣриться, что у товарища нѣтъ болѣе разыгрываемой масти?

Положимъ, что вы начинаете играть съ дамы, десятки, девятки и двухъ младшихъ картъ, какой бы масти не были онѣ, что слѣдующій за вами игрокъ кладетъ валета, а партенеръ вашъ восьмерку, тогда такъ вы имѣете даму, десятку, девятку,—это служитъ вѣрнымъ знакомъ, что у него нѣтъ болѣе этой масти. Сдѣлавъ такое открытіе, играйте въ секансъ или принуждайте его брать козыремъ, если вы сильны въ козыряхъ.

Положивъ также, что у васъ король, дама и десятка одной масти; если вы пойдете съ короля, а товарищъ вашъ выкинетъ валета, это значитъ, что у него нѣтъ болѣе этой масти.

Какимъ образомъ ввести противниковъ въ обманъ и показать игру свою товарищу?

Положимъ, что я хожу съ туза той масти, въ которой имѣю туза, короля и три небольшихъ козыря, и что послѣдній въ игрѣ не почитаетъ за нужное взять его, въ такомъ случаѣ я поудержусь ходить потомъ съ короля, потому что я долженъ овладѣть мастью

и ходить только съ меньшей карты, чтобъ чрезъ это ослабить игру противника.

Если ходятъ съ такой масти, которой у меня нѣтъ, и если, по всѣмъ вѣроятіямъ, у моего партенера нѣтъ масти лучшей, то я выкидываю лучшую масть, чтобъ обмануть моихъ противниковъ; но вмѣстѣ съ тѣмъ, чтобъ недать моего товарища въ обманъ, я стараюсь отдѣлаться отъ дурныхъ картъ, когда приходится ему играть. Такая метода всегда употребляется съ большимъ успѣхомъ, если только мы неимѣемъ дѣла съ слишкомъ искусными игроками; но и въ такомъ случаѣ должно скорѣе надѣяться на выигрышъ, нежели на проигрышъ.

Особенныя игры, въ которыхъ, потерявъ одно леве, можно выиграть три леве.

Если въ продолженіе игры случается, что вашъ партенеръ силенъ въ одной масти, а вы имѣете козырнаго короля, десятку и меньшую карту, то когда ходятъ съ туза, бросайте десятку, а при слѣдующемъ тузѣ ходите съ короля: судя по всѣмъ вѣроятностямъ, чрезъ это вы дадите вашему товарищу возможность разыграть свою масть.

Вотъ еще другой примѣръ: когда вашъ партенеръ имѣетъ туза, короля и четыре карты въ сильной масти, а у васъ въ свою очередь находятся дама, десятка и одна небольшая карта, тогда, если онъ ходитъ съ туза, то вы ходите съ дамы; такимъ образомъ вы рискуете однимъ леве, чтобъ выиграть четыре.

Самыя нужнѣйшія указанія.

1. Помните, что десять поэней составляютъ партію, что ихъ отмѣчаютъ для онеровъ и каждаго трика,

и что онеры несчитаются, если вы необъявили объ нихъ или неотмѣтили прежде чѣмъ вскрытая карта была показана, и что наконецъ, тѣ, которые отмѣтили бы ихъ, ничего не сказавъ.

2. Должно кстати употреблять *ложныя карты*, то есть такія, отъ которыхъ ничего не зависитъ, которыя слѣдовательно не имѣютъ никакой цѣны и годны для того только, чтобъ ихъ бросить.

3. Всегда старайтесь разыгрывать самую сильную вашу масть; не забывайте, что если игра у васъ хороша, то вы должны весть игру свою не по такому способу, какой обыкновенно употребляютъ, напримѣръ: будучи сильны въ козыряхъ, вы должны представлять видъ, что у васъ ихъ очень мало.

4. Что касается до секансовъ, то выбирайте изъ нихъ лучшія; терцъ (секансъ изъ трехъ картъ), квартъ (секансъ изъ четырехъ картъ), квинта (секансъ изъ пяти картъ), не должны оставаться безъ пользы; послѣдній секансъ есть самый выгодный: онъ состоитъ изъ

Туза
Короля
Дамы } одинаковой масти
Валета, и
Десятки

5. Отвѣчайте на приглашеніе вашего товарища не отвѣчайте на приглашеніе вашихъ противниковъ.

6. Если вы сомнѣваетесь въ какомъ либо ходѣ, то старайтесь сдѣлать леве.

7. Если вы намѣрены ходитъ съ маленькихъ козырей, то начинайте съ высшаго изъ нихъ.

8. Не берите масти, если вы предполагаете, что вашъ партенеръ ее возьметъ.

9. Если у васъ только не одна карта одной масти и при ней два или три козыря, то ходите съ этой одной карты.

10. Никогда ни кладите на карту вашего противника очень хорошей карты, если только нѣтъ у васъ лучшей.

11. Сохраняйте сколько можно карту высшаго достоинства, для того чтобъ начать игру и ходить съ вашей сильной масти.

12. Сохраняйте какъ можно болѣе козыря, который вы вскрыли, то есть вскрытую карту.

13. Если вы и товарищъ вашъ слабы въ козыряхъ, остерегайтесь сбывать съ рукъ вашихъ главныя карты масти вашего противника.

14. Когда вамъ кажется, что у вашихъ противниковъ находятся еще три или четыре козыря и когда ни вы, ни партенеръ вашъ не имѣете ихъ, въ такомъ случаѣ не принуждайте его брать большою картою и сбывать ложную карту; постарайтесь лучше отыскивать масть вашего партенера, если у васъ ее совсѣмъ нѣтъ, чтобъ воспрепятствовать другимъ ходить съ козырей своихъ отдѣльно.

15. Ходите съ козырныхъ секансовъ въ квинтахъ, самой низшей карты, а въ терцахъ или квартахъ съ самой высшей.

16. Помните, что обыкновенно отдаютъ преимущество мастямъ, въ которыхъ находятся секансы, потому что это самыя лучшія, съ какихъ можно ходить.

17. Играющій долженъ стараться сдѣлать прежде всего леве, если онъ слабъ въ козыряхъ; въ противномъ случаѣ надобно дѣйствовать совершенно иначе.

18. Должно ходить съ той масти, въ которой находится на рукахъ тузъ, когда имѣютъ три карты такой же масти, за исключеніемъ однакожe козырей.

19. Но когда вы имѣете масть, тузъ которой находится также въ вашей игрѣ, удерживайтесь отъ того, чтобъ ходить съ этой карты, если у васъ секансы или квинта другой масти, потому что тузъ въ случаѣ надобности можетъ быть употребленъ для поддержанія этой сильной масти.

20. Не берите козырной карты вашего противника старшимъ козыремъ, если вы слабы въ козыряхъ, а если вы сильны въ нихъ, то ходите съ ложной карты.

21. Когда противникъ вашъ съ правой стороны начинаетъ ходить съ масти, изъ которой вы имѣете туза, короля и даму, въ такомъ случаѣ отдавайте тузу предпочтеніе передъ этою послѣднею картою, потому что такимъ образомъ вы обманете вашего противника, и это будетъ для васъ очень выгодно, еслибъ даже довелось вамъ ввести въ заблужденіе и партенера вашего.

22. Объявляйте вашу сильную масть, если вы только сильны въ ней одной, козыряйте съ тѣмъ намѣреніемъ, чтобъ дать ей ходъ; но если вы сильны во многихъ или во всѣхъ мастяхъ, то вамъ нѣтъ никакой необходимости *объявлять* или *открывать* ее.

23. Ходите съ той масти, въ которой вы имѣете короля, предпочтительно передъ той, въ которой находится у васъ дама, хотя бы обѣ они были составлены изъ картъ равныхъ по числу и по достоинству: въ такомъ случаѣ можно держать два противъ одного въ томъ, что противникъ неимѣетъ туза, а еще болѣе въ томъ, что онъ имѣетъ его; въ такомъ случаѣ еслибъ вы пошли съ дамы, тоявѣроятно потерялибы эту карту, и игра была бы для васъ невыгодна.

24. Когда находится у васъ четыре лучшихъ карты одной масти, ходите съ лучшей, чтобъ дать знать положеніе вашей игры вашему противнику.

25. Положимъ, что сыграно четыре карты, что дважды ходили съ козыря и вамъ кажется, что у вашего партенера нѣтъ больше восьмерки козырей, хотя у него три; положимъ еще, что онъ ходитъ съ третьей, а сосѣдъ его кладетъ валета, что король находится у другаго противника, а у васъ на рукахъ тузъ и дама козырей; въ такомъ случаѣ ходите съ первой изъ этихъ картъ, потому что можно держать пари девять противъ восьми, что у послѣдняго изъ играющихъ король; когда же доведете число картъ до двухъ, тогда можно держать въ пользу вашу два противъ одного, что вы тузомъ вашимъ заставите выкинуть короля. Въ подобнымъ случаѣ можно употреблять эту методу во всѣхъ прочихъ мѣстахъ.

Ходъ съ младшей карты, вмѣсто старшей.

Когда ходятъ съ карты въ масти, которой у васъ находится старшая и также младшая передъ ней карта, вы рѣшайтесь пойти съ младшей, и рискуя, что противникъ возьметъ ее высшею картою; но если этого не случается или у него недостаетъ высшей карты, то ко вреду его можно держать два противъ одного, что вы чрезъ это навѣрно сдѣлаете леве.

Удерживать игру.

Это значитъ удерживать ту масть, въ которой имѣютъ на примѣръ, первую и третью изъ лучшихъ картъ, когда приходится играть послѣднему; такимъ образомъ, еслибъ на рукахъ находились тузъ и дама одной масти и еслибъ противникъ игралъ въ ней, то дѣлаютъ эти два леве и точно также всѣ прочіе, и если для того было употреблены карты низшаго достоинства.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ОГЛАВЛЕНІЕ 1-й ЧАСТИ.

Преферансъ 1
— вдвоемъ. . . . . . . —
— втроемъ. 2
— вчетверомъ 3
— впятеромъ . . . . . —
Ренонсы. Общее правило 7
Правила на ренонсы для играющихъ . . 8
— — — — вистующихъ . . 9
Безкозырная 11
Правила на мизеры. Правила на покупку къ мизерамъ 12
Ходы въ мизерахъ. Общія правила . . 13
Малый мизеръ 15
Большой мизеръ 16
Малый увертъ . . . . . . —
Большой увертъ 17
Поддавки . . . . —
Игры семь, восемь, девять, десять . . . 18
Вистъ на игры. Передаточный вистъ . . 19
Вистъ съ приглашеніемъ 20
Отношенія выигрыша къ проигрышу въ преферансѣ . 21
Бостонъ 25
Простая игра въ бостонъ 27
Игра съ вистомъ. . . . . . . —

Стр.

— — прикупкою . . . . . —
Ремизъ . . . . —
Лабетъ . . . . —
Правила разыгрыванія козырныхъ или взяточныхъ игръ 39
Правила разыгрыванія козырныхъ игръ безъ виста, въ пользу игрока . . . . . —
Правила разыгрыванія козырныхъ бостонныхъ игръ съ вистомъ въ пользу игрока . . . 42
Правила разыгрыванія козырныхъ игръ съ вистомъ и безъ него въ пользу игроковыхъ соперниковъ. 46
Правила разыгрыванія безкозырныхъ или мизерныхъ бостонныхъ игръ 48
Правила разыгрыванія закрытыхъ мизеровъ . 51
Правила къ объявленію и разыгрыванію бостонныхъ игръ 52
О расплатѣ вообще 56
О ремизахъ и разыгрываніи оныхъ. . . 57
О лабетѣ и розыгрышѣ ихъ 58
Таблица, употребляемая при разыгрываніи каждой игры бостона . . . . . . —
Экарте . . . .
Ламушъ 61
Ходъ экарте 64
Расчотъ 67
Пикетъ 69
Другой способъ пикетной игры . . . 78
Таблица двѣнадцати королей или двадцати четырехъ туровъ 81
Новый способъ пикетной игры вдвоемъ и впятеромъ безъ приписки . . . . . . —
Нормандскій пикетъ или пикетъ втроемъ . . 83
Пикетъ воръ или пикетъ вчетверомъ . . 84
Вистъ 85
Ходъ игры. 86

Стр.

Особыя правила 95
Дальнѣйшія подробности виста . . . 96
Первый въ игрѣ 97
Второй 98
Когда удостовѣриться, что у товарища нѣтъ болѣе разыгрываемой масти. 100
Какимъ образомъ ввести противниковъ въ обманъ и показать игру свою товарищу . . —
Особыя игры, въ которыхъ потерявъ одно леве, можно выиграть три леве 101
Ходъ съ младшей карты, вмѣсто старшей . . 105

УПОТРЕБЛЯЕМАЯ ПРИ

Взятки	Бостонъ			Шесть			Семь			Восемь			Прост…
	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	
5	1	1	2										
6	1	1	2	1	2	5							
7	1	1	3	1	3	6	2	4	8				
8	1	2	3	2	3	6	2	5	10	3	6	13	
9	1	2	4	2	4	7	3	5	11	4	7	14	[illegible]
10	1	2	4	2	4	8	3	6	12	4	8	16	[illegible]
11	1	2	4	2	4	9	3	7	13	4	9	18	[illegible]
12	1	2	5	2	5	10	4	7	14	5	10	19	[illegible]
13	1	3	5	3	5	10	4	8	16	5	10	21	[illegible]
14	1	3	6	3	6	11	4	8	17	6	11	22	[illegible]
15	2	3	6	3	6	12	5	9	18	6	12	24	[illegible]
16	2	3	6	3	6	13	5	10	19	6	13	26	[illegible]
17	2	3	7	3	7	14	5	10	20	7	14	27	[illegible]
18	2	4	7	4	7	14	5	11	22	7	14	29	[illegible]

ТАБЛИЦА,

УПОТРЕБЛЯЕМАЯ ПРИ РАЗЫГРЫВАНІИ КАЖДОЙ ИГРЫ БОСТОНА.

	Бостонъ			Шесть			Семь			Восемь			Девять			Десять			Одиннадцать			Двенадцать			Тринадцать		
Взятки	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры	Простыхъ	Вторыхъ	Сюры.	Простыхъ	Вторыхъ.	Сюры.	Простыхъ	Вторыхъ.	Сюры.
5	1	1	2																								
6	1	1	2	1	2	5																					
7	1	1	3	1	3	6	2	4	8																		
8	1	2	3	2	3	6	2	5	10	3	6	13															
9	1	2	4	2	4	7	3	5	11	4	7	14	5	11	22												
10	1	2	4	2	4	8	3	6	12	4	8	16	6	12	24	8	16	32									
11	1	2	4	2	4	9	3	7	13	4	9	18	7	13	26	9	18	35	13	26	53						
12	1	2	5	2	5	10	4	7	14	5	10	19	8	14	29	10	19	38	14	29	57	18	38	76			
13	1	3	5	3	5	10	4	8	16	5	10	21	8	16	31	10	21	42	16	31	62	21	42	83	42	83	166
14	1	3	6	3	6	11	4	8	17	6	11	22	8	17	34	11	22	45	17	34	67	22	45	90	45	90	176
15	2	3	6	3	6	12	5	9	18	6	12	24	9	18	36	12	24	48	18	36	72	24	48	96	48	96	192
16	2	3	6	3	6	15	5	10	19	6	13	26	10	19	38	13	26	51	19	38	77	26	51	102	51	102	205
17	2	3	7	3	7	14	5	10	20	7	14	27	10	20	41	14	27	54	20	41	82	27	54	109	54	109	218
18	2	4	7	4	7	14	5	11	22	7	14	29	11	22	45	14	29	58	22	43	86	29	58	115	58	115	230

Продается въ Москвѣ и С.-Петербургѣ.

Цѣна 1 р. 50 к. с. съ перес. 2 р. сер.

СЧАСТЛИВЫЙ

ИГРОКЪ

ВО ВСѢ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫЯ КАРТЕЖНЫЯ ИГРЫ,

ДАЮЩІЙ НАСТАВЛЕНІЕ, КАКИМЪ ОБРАЗОМЪ МОЖНО ИСКУСНО ВЕСТИ ИГРУ, ЗНАТЬ ТОНКОСТИ КАЖДОЙ ИЗЪ НИХЪ И НЕ ОСТАВАТЬСЯ ВЪ ПРОИГРЫШѢ ДАЖЕ ПРИ ДУРНЫХЪ КАРТАХЪ,

съ описаніемъ

ВНОВЬ ИЗОБРѢТЕННОЙ РУЧНОЙ МАШИНКИ,

ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНІЯ РАСЧЕТОВЪ ПРИ ИГРАХЪ ВЪ КАРТЫ.

Съ многими рисунками.

Составилъ

ЛЮБИТЕЛЬ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ.

Въ 2-хъ частяхъ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

МОСКВА.

1864.

СЧАСТЛИВЫЙ
ИГРОКЪ

ВО ВСѢ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫЯ КАРТЕЖНЫЯ ИГРЫ,

ДАЮЩІЙ НАСТАВЛЕНІЕ, КАКИМЪ ОБРАЗОМЪ МОЖНО ИСКУСНО ВЕСТИ ИГРУ, ЗНАТЬ ТОНКОСТИ КАЖДОЙ ИЗЪ НИХЪ И НЕ ОСТАВАТЬСЯ ВЪ ПРОИГРЫШѢ ДАЖЕ ПРИ ДУРНЫХЪ КАРТАХЪ,

съ описаніемъ

ВНОВЬ ИЗОБРѢТЕННОЙ РУЧНОЙ МАШИНКИ,

ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНІЯ РАСЧЕТОВЪ ПРИ ИГРАХЪ ВЪ КАРТЫ.

СЪ МНОГИМИ РИСУНКАМИ.

Составилъ

ЛЮБИТЕЛЬ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ.

Въ 2-хъ частяхъ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

МОСКВА.
ВЪ ТИПОГРАФІИ Л. И. СТЕПАНОВОЙ
1864

Дозволено цензурою. Москва. Сентября 11 дня 1863 года.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

Легкая метода для удобнѣйшаго припоминанія картъ въ продолженіе игры въ вистъ.

1. Расположите въ вашей рукѣ карты какъ слѣдуетъ, помѣстивъ дурныя съ лѣвой, а лучшія съ правой стороны, въ естественномъ ихъ порядкѣ: сдѣлайте тоже самое съ козырями, которые вы должны помѣстить съ лѣвой стороны всѣхъ прочихъ мастей.

2. Если въ продолженіе игры вы замѣтите, что у васъ находится лучшая карта, остающаяся въ масти, то перемѣстите ее на лѣвую сторону вашихъ козырей.

3. Если у васъ нѣтъ хорошей, но есть лучшая карта той масти, объ которой вамъ должно помнить, то помѣстите ее по правую сторону вашихъ козырей.

4. Если у васъ третья хорошая карта той масти, о которой вамъ надобно будетъ вспомнить, вставьте младшую карту этой же масти между козырями, а третью лучшую помѣстите по правую сторону козырей.

5. Для того, чтобъ удобнѣе припомнить масть, съ которой партенеръ вашъ открылъ игру, помѣстите младшую карту этой масти въ срединѣ вашихъ ко-

зырей, если у васъ много ихъ; а если у васъ одинъ только козырь—по лѣвую сторону его.

6. Если вы сдаете, то помѣщайте козыря, вскрытаго вами, по правую сторону всѣхъ прочихъ козырей, и удерживайте его на рукахъ какъ можно далѣе, для того, чтобъ товарищъ вашъ, видя, что этотъ козырь остается у васъ, могъ сообразно этому вести игру свою.

Средство узнавать, когда противники сдѣлали ренонсъ въ той или другой масти, и припоминать, въ какой именно.

Предположите, что масти, помѣщонныя вами справа, представляютъ вамъ противниковъ вашихъ въ томъ порядкѣ, въ какомъ находятся они въ игрѣ, по правую и по лѣвую сторону: если вы подозрѣваете, что одинъ изъ нихъ сдѣлалъ ренонсъ въ такой то масти, помѣстите младшую карту этой масти между тѣми, которыя означаютъ этого противника: помощію этой методы, вы не только припомните, что сдѣланъ былъ ренонсъ, но также и то, кто его сдѣлалъ, и въ какой масти.

Если случится, что масть, представляющая противника, будетъ та самая, въ которой сдѣланъ ренонсъ, то перемѣните ее на другую: положите въ середину ея младшую карту реносной масти; если же у васъ нѣтъ такой карты, то переверните наизнанку другую, какой бы ни была она масти, все равно, за исключеніемъ только бубновой.

Найдя средство припоминать масть, съ которой партенеръ открылъ игру первый, вы можете также припоминать и масть вашихъ противниковъ, помѣщая ту масть, съ которой пошли они, на мѣсто, предста-

вляющее ихъ съ правой и лѣвой стороны; въ томъ случаѣ, если для обозначенія ихъ вы уже взяли другія масти, то перемѣните эти послѣднія на тѣ, въ которыхъ каждый изъ противниковъ началъ игру.

Эту же методу надлежитъ употреблять, когда для играющаго гораздо важнѣе припомнить, съ какой масти противники начали игру, нежели доискиваться, въ какой масти они сдѣлали ренонсъ.

Особенная масть.

Для того, чтобъ сообщить висту болѣе занимательности и живости, придумали увеличить его еще особенною мастью, которая опредѣляется вскрытою картою при началѣ каждой партіи, и всякой разъ, когда эта масть есть козырь, въ продолженіе разыгрываемой партіи все удвоивается; такимъ образомъ три онера, которые обыкновенно стоятъ только два поэня, отвѣчаютъ тогда за четыре, четыре онера за восемь, и каждое леве платится за два. Это нововведеніе, какъ видѣть можно, дѣлаетъ игру гораздо интереснѣе и оживленнѣе, потому что довольно часто случается выигрывать роберъ въ два тура; здѣсь одно леве и четыре онера составляютъ партію, равно какъ три леве и два онера: такъ что весьма легко сдѣлать десять, двѣнадцать и даже пятнадцать роберовъ въ одинъ вечеръ, между тѣмъ какъ если нѣтъ этой вновь придуманный масти, дѣлаютъ ихъ не болѣе какъ четыре или пять. Должно полагать, что такое примѣненіе въ вистѣ было введено съ тою цѣлью, чтобъ уровнять средства игроковъ и уменьшить превосходство нѣкоторыхъ изъ нихъ, потому что особенная масть увеличиваетъ шансы, зависящіе отъ риска, и слѣдовательно уменьшаетъ вліяніе расчотовъ.

Анфилада.

Если обыкновенно кончают роберъ въ два тура, посредствомъ выше упомянутаго нововведенія, то благодаря ему можно проиграть или выграть роберъ въ одинъ туръ: этотъ способъ игры, называемый *анфиладою*, состоитъ въ перенесеніи на слѣдующую партію очковъ, превосходящихъ десять, которыми дополняется первая партія. Напримѣръ, если партія изъ восми поэней дѣлаетъ четыре поэня въ слѣдующій туръ и нужно не болѣе двухъ поэней для того, чтобъ выиграть первую партію, то отмѣчаютъ два на вторую. Такимъ образомъ употребляя въ вистѣ и *особенную масть* и *анфиладу*, можно выиграть роберъ въ одинъ туръ, потому что шесть леве и четыре онера, составляющіе обыкновенную партію изъ десяти поэней, въ этой партіи дѣлаютъ ихъ двадцать.

Деревянный, или вистъ втроемъ. Вистъ съ *деревяннымъ* слѣдуетъ обыкновеннымъ правиламъ виста, если только избранная карта не опредѣляетъ ни мѣста, ни сдачи, если не обращаютъ вниманія на возможное удаленіе партенера послѣ тиража (вынутія карты, означающей кому изъ играющихъ должно сдавать) и во всё продолженіе робера. Если сдача принадлежитъ *защитнику*, то осаждающій, сдѣлавши взятки, беретъ карты для слѣдующаго тура и кладетъ ихъ передъ собою по правую сторону. *Осаждающими* называютъ двухъ партенеровъ, которые играютъ противъ деревяннаго. Ихъ совмѣстничество и взаимныя отношенія точно такія-же какъ и въ партіи вчетверомъ. Защитникъ, не имѣя партенера, свободенъ въ своихъ дѣйствіяхъ; однакоже онъ долженъ соблюдать всѣ правила и приличія. Онъ распоряжается

своею собственною игрою и игрою деревяннаго, онъ играетъ внѣ тура, между тѣмъ какъ осаждающіе, которые играютъ въ то время, когда видятъ выгоду, поддерживаютъ карту и располагаютъ мастью.

По особенному исключенію, деревянный не дѣлаетъ ренонса и его ошибки противъ правилъ игры не влекутъ за собою никакого другаго наказанія, кромѣ ремиза. Впрочемъ, всѣ общепринятыя правила виста могутъ быть примѣнены къ висту съ деревяннымъ или висту въ троемъ.

Короткій вистъ (Short whist.)

Такъ называютъ его въ противуположность долгому висту, потому что это вистъ обрубленный, разрѣзанный на двое, вистъ безъ шлема и безъ половины партіи; вистъ съ онерами, сдѣлавшимися четырьмя пятыми изъ четырехъ десятыхъ, какими были они первоначально; съ триками въ такой же пропорціи. Только штрафъ, положенный за ренонсъ, и отмѣтка онеровъ не подверглись никакому уменшенію; но эти два обстоятельства, говоритъ г Детапель, касательно онеровъ и ренонса, которые одни только сопротивлялись принятію этого виста, уже допущены по опыту, потому что при употребленіи особенной масти, четыре онера отмѣчались за восемь поэней, а ренонсъ за шесть, между тѣмъ какъ на это не обращали большаго вниманія.

По устраненіи такимъ образомъ всѣхъ препятствій, вистъ этотъ былъ принятъ съ большимъ одобреніемъ.

И такъ, описанный нами вистъ, который разыгрывается гораздо скорѣе и въ особенности гораздо легче имѣлъ успѣхъ въ ту эпоху, когда не дѣйствуютъ, не думаютъ и забавляются только мимоходомъ. Впро-

чемъ, мы не почитаемъ за нужное много распространяться объ немъ, потому что онъ ничто иное какъ вистъ въ сокращонномъ видѣ.

Партія, состоящая изъ пяти поэней, бываетъ втрое двойная, если она отмѣчена; и простая—ниже поэня двухъ. Такое распредѣленіе замѣняетъ конституціонный пунктъ долгаго виста.

Партія, состоящая изъ шести поэней, бываетъ двойная и отвѣчаетъ за двѣ фишки, двойная—если она отмѣчена и простая—выше поэня четырехъ. Эта паралель окончательно даетъ размѣръ короткаго виста.

Правила виста

Тотъ изъ играющихъ, которому приходится снимать карты, обязанъ дѣлать это какъ можно акуратнѣе, то есть онъ долженъ чисто отдѣлять карты отъ игры, чтобъ не произвести никакого замѣшательства и чтобъ сдающій немогъ сомнѣваться на счотъ картъ принадлежащихъ каждой изъ двухъ партій игры. Онъ обязанъ еще поднять покрайней мѣрѣ четыре карты, верхними оставить покрайней мѣрѣ четыре на столѣ. При несоблюденіи этихъ условій, съемка почитается неправильною и пока еще не вскрыта карта, означающая козырную масть, каждый изъ играющихъ имѣетъ право потребовать, чтобъ сняли снова.

Сдающій не можетъ ни смотрѣть, ни показывать предварительно ту карту, которую должно вскрыть. Онъ не можетъ также класть эту невскрытую карту на свои другія карты, подъ опасеніемъ, какъ въ томъ, такъ и другомъ случаѣ, потерять сдачу.

Когда произойдетъ споръ въ продолженіи сдачи, или на счотъ предшествовавшей партіи, или на счотъ неправильности съемки или сдачи, тогда сдающій дол-

женъ отложить эту карту на столѣ и не вскрывать ее до тѣхъ поръ, пока возникшій вопросъ не будетъ рѣшенъ окончательно.

Сдача негодится, если послѣ нее замѣчаютъ, что карты розданы не правильно, а также и въ томъ случаѣ, когда партенеръ сдающаго въ ту минуту, какъ показываютъ вскрытую карту, не привелъ въ порядокъ картъ, которыя противнику его, сидящему по правую сторону, должны служить для сдачи на слѣдующую партію.

Сдающій, еслибъ даже онъ сдалъ нехорошо, не теряетъ свой сдачи въ томъ случаѣ, когда одинъ изъ его противниковъ беретъ карты, прежде чѣмъ вскроютъ козыря.

Сдающій опять начинаетъ сдачу, если находитъ въ своей игрѣ вскрытую карту, хотя бы она была послѣдняя. Если при сдачѣ онъ вскроетъ карты по ошибкѣ, противники могутъ заставить его пересдать. Онъ самъ имѣетъ право начать сдачу снова, если по ошибкѣ одного изъ противниковъ карта была вскрыта.

Какъ только сдающій вскроетъ послѣднюю карту, всѣ споры о прежнихъ партіяхъ должны прекратиться, играющіе должны сохранять глубокое молчаніе, и всѣ предшествовавшіе ошибки, какія бы ни были онѣ, предаются совершенному забвенію Всякое слово, всякій жестъ, всякій знакъ, обнаруживающіе намѣреніе открыть свою игру или значеніе разыгрываемой карты, или показать своему партенеру карту или масть, съ которой хотятъ идти, наказываются потерею четырехъ поэней и сверхъ того виновный долженъ открыто разложить свою игру на столѣ Игроку, въ продолженіи тура, не позволено даже говорить, что леве принадлежитъ ему.

Каждый игрокъ, который, подбирая свои карты, раскладываетъ ихъ кучками на столѣ, теряетъ десять поэней.

Если игрокъ взялъ сдачи прежде, чѣмъ дошла до того очередь, онъ можетъ лишиться ея, пока сдача еще не кончена; но если вскрытая карта уже показана, то партія продолжается, какъ будто порядокъ ничѣмъ не былъ нарушенъ.

Когда играющій ходитъ съ какой нибудь карты, между тѣмъ какъ партенеру его слѣдовало ходить первому, тогда противники его могутъ или удержать разыгрываемую карту, или потребовать, чтобъ партенеръ ходилъ съ опредѣленной карты. Однако если у него нѣтъ такой масти, онъ избавляется отъ штрафа и можетъ ходить съ той карты, съ какой вздумается ему.

Если замѣчаютъ какую нибудь ошибку, пока еще не разыграно четырехъ картъ, то въ это время должно поправиться Въ подобномъ случаѣ разыгрываемыя карты берутся обратно и раскладываются напоказъ, если ихъ двѣ; если же три, то кладется только первая, и партія начинается опять своимъ обыкновеннымъ порядкомъ. Но когда четыре карты уже разыграны, туръ почитается дѣйствительнымъ и партія продолжается.

Если играющій бросаетъ свою карту послѣ карты своего партенера, недожидаясь противника, сидящаго по правую сторону, въ такомъ случаѣ противникъ этотъ имѣетъ право играть послѣдній.

Если играющій проминовалъ положить карту въ леве, и остается такимъ образомъ съ лишнею картою, то противники вправѣ поддержать партію, или требовать, чтобъ она была уничтожена. Когда играющій, прежде чѣмъ дошла до него очередь ходить,

показываетъ, или позволяетъ видѣть, какимъ бы то нибыло образомъ, карту своей игры, тогда противники вправѣ заставить его выложить эту карту, и во всякомъ случаѣ, разыграна ли масть показанной карты, недостаетъ ли этой масти въ игрѣ провинившагося игрока, они могутъ потребовать отъ него, чтобъ онъ бросилъ, по ихъ усмотрѣнію, или ту карту, которую видѣли, или самую старшую, или самую младшую той масти.

Если многія карты были усмотрѣны, то съ каждою поочередно поступаютъ такимъ образомъ.

Игрокъ, который позволилъ видѣть болѣе половины своей игры, обязанъ показать ее всю.

Ни въ какомъ случаѣ нельзя заставлять проигравшагося игрока дѣлать ренонсъ, если онъ имѣетъ въ въ рукѣ карту разыгрываемой масти.

Когда карту изъ игры вынулъ тотъ, которому приходится играть первому, тогда противники могутъ потребовать отъ него, чтобъ онъ ходилъ съ этой карты; но онъ освобождается, если позволяютъ ему положить ее обратно въ свою игру.

Запрещается дѣлать ренонсъ, то есть ходить съ карты другой масти, когда имѣютъ на рукахъ карту требуемой масти.

По поводу ренонса играющій подвергается потерѣ трехъ леве, или шести поэней, слѣдующимъ образомъ: или шесть поэней отнимаются отъ партіи, которая дѣлала ренонсъ, или такое же число ихъ прибавляется на сторону противниковъ. Сверхъ того, какое бы ни было число поэней, выигранныхъ сдѣлавшими ренонсъ, они немогутъ выиграть партіи, если не превосходятъ восьми поэней; а также не могутъ считать шлема, которые выиграли бы въ этомъ турѣ.

Противники той партіи, которая сдѣлала ренонсъ, неимѣютъ права отнимать поэни и въ тоже время отмѣчать ихъ. Еслибъ даже они отняли только поэня, то они невправѣ прибавить однаго изъ нихъ къ своему знаку.

Требовать повѣрки ренонса предоставлено право тогда только, когда леве снято. Пока леве находится еще въ игрѣ, ошибка еще можетъ быть поправлена. Партенеру игрока, сдѣлавшаго ренонсъ, позволяется предупреждать его объ этомъ, и онъ, признавая свою ошибку, беретъ обратно свою карту, ходитъ съ требуемой масти и партія продолжается; однако показанная карта должна быть открыта.

Если игрокъ, предупрежденный своимъ противникомъ, упорно отказывается отъ ренонса, его партія теряетъ втрое; онъ теряетъ даже шлемъ, если не сдѣлалъ леве въ минуту ренонса.

Если игрокъ, противъ котораго дѣлаютъ возраженія, мѣшаетъ свои карты; то ренонсъ остается въ своей силѣ.

Въ томъ случаѣ, когда сдѣлано нѣсколько ренонсовъ съ той и другой стороны, партія уничтожается и начинается снова.

Когда игрокъ неправильно объявилъ о ренонсѣ, его партія не можетъ выиграть шлема.

Когда поэни выигранные ренонсомъ, составляютъ выигрышъ одной изъ партій, тогда другая партія имѣетъ право требовать, чтобъ ходъ игры продолжался, если она надѣется сдѣлать довольное число леве, чтобъ избавиться отъ потери двойной или тройной партіи. Если же она не требуетъ этого, то достаточно первому прекратить свою игру, для удостовѣренія, что съ его стороны не было ренонса, и въ такомъ случаѣ партія остается выигранною для него.

Пока леве не снято, если только одному изъ противниковъ игрока, неправильно объявившаго ренонсъ, не приходится ходить съ первой карты слѣдующаго ренонса, то онъ и партенеръ его могутъ объявить, что они не играютъ, между тѣмъ какъ леве не почитается оконченнымъ. Если же очередь доходитъ до одного изъ нихъ, то они обязаны признать леве оконченнымъ, даже въ томъ случаѣ, когда бы оно еще находилось въ игрѣ.

Какъ при первомъ изъ этихъ, такъ и при второмъ оборотѣ игры, побитыя карты должны быть разложены на столѣ, и неправильное исполненіе хода надлежитъ почитаться ренонсомъ, подобно тому какъ ходятъ съ низшей карты, если надобно идти съ высшей той же масти, и проч.

Когда сняты карты слѣдующей игры, тогда всякое возраженіе относительно ренонсовъ почитается недѣйствительнымъ.

Онеры должны быть объявлены прежде отмѣтки, если же не были они объявлены, то противники имѣютъ полное право снять ихъ, какъ только будетъ вскрытъ козырь слѣдующей игры.

Когда одна партія отмѣтила значки неправильно, какъ для онеровъ, такъ и для триковъ, тогда противная партія вправѣ отмѣнить ихъ и прибавить такое же число къ своему знаку.

Если карта, означающая козывную масть, уже показана, то забытые или пропущенные поэни прежней игры не могутъ быть отмѣчены. Если же произойдетъ на счотъ этого какое либо возраженіе въ продолженіе сдачи, то право возвращенія къ отмѣткѣ не теряется даже и въ томъ случаѣ, когда бы сдающій вскрылъ послѣднюю карту.

Когда ходятъ неправильно, то уничтожается только ходъ, въ которомъ замѣчаютъ это; всѣ же предыдущіе ходы остаются въ своей силѣ.

Если не сдѣлано какого либо другаго условія, противнаго вышеозначенному, то каждый изъ партенеровъ долженъ отвѣчать за ошибки другаго.

Если прикупающіе перемѣнили условія, установленыя первыми игроками, то выходящіе, снова начавъ игру, могутъ требовать, чтобъ эти условія были возобновлены по прежнему.

Какъ самимъ играющимъ, такъ и тѣмъ, которые принимаютъ участіе въ игрѣ, не позволено ни говорить, ни дѣлать какого либо жеста или знака. Они немогутъ подавать никакого совѣта, если объ этомъ неспрашиваютъ ихъ, исключая напоминанія о забытыхъ поэняхъ, въ чомъ состоитъ главная обязанность ихъ. Равнымъ образомъ не позволяется ни одному изъ членовъ смотрѣть въ двѣ игры за одинъ разъ. Означенныя запрещенія преимущественно относятся къ тѣмъ, которые интересуются партіею.

Ошибки, касательно взятыхъ или полученныхъ фишекъ въ концѣ партій, всегда могутъ быть исправлены.

Если случается, что одинъ изъ играющихъ отмѣтитъ менѣе поэней, нежели партенеръ его, то противникомъ его позволяется требовать, чтобъ онъ привелъ свою отмѣтку въ число перваго.

Правила другихъ партій.

Въ партіи, гдѣ трики платятся отдѣльно, каждое леве сверхъ десяти отвѣчаетъ за одну фишку, которая должна уплачиваться каждому изъ играющихъ при концѣ каждой партіи.

Въ партіи такого рода, шлемъ платится 13-ю фишками.

Въ *анфиладѣ* лишніе очки не переносятся отъ одной партіи къ другой.

Когда играютъ въ *вистъ втроемъ*, каждый изъ играющихъ, по порядку вынутыхъ картъ, начиная съ самой младшей, становится въ свою очередь партенеромъ деревяннаго. Онъ выбираетъ карты и мѣсто, и сдаетъ первый, начиная съ деревяннаго.

Противники деревяннаго занимаютъ каждый свое мѣсто, не обращая вниманія на значеніе вынутой ими карты.

Игрокъ, помѣщающійся по лѣвую сторону деревяннаго, первый начинаетъ игру.

Если случится, что партенеръ деревяннаго забываетъ положить карту въ леве, такъ что при концѣ игры у него остается одною картою болѣе, нежели у прочихъ игроковъ, то противники имѣютъ право или продолжать игру, или заставить пересдать карты. Подобное опущеніе со стороны деревяннаго не даетъ имъ на это никакого права.

Еслибъ даже партенеръ деревяннаго позволилъ видѣть карты своей игры, то онѣ не должны быть разложены, но всякая карта, какъ находящаяся въ его собственной игрѣ, такъ и въ игрѣ деревяннаго, которую онъ вынулъ или съ которой сходилъ, не можетъ быть обратно взята имъ.

Если онъ играетъ внѣ тура, какъ въ своей собственной, такъ и въ игрѣ деревяннаго, то противники его, по своему выбору, могутъ требовать или повѣрки хода, или поддержанія сыгранной карты, когда эта карта не была покрыта ими.

Въ случаѣ ренонса со стороны деревяннаго, не назначается никакого штрафа, но противники вправѣ требовать повѣрки хода, пока леве еще не снято.

Въ партіи, состоящей изъ *пяти поэней*, доходящіе до четырехъ, не могутъ болѣе выигрывать онерами, но выигрываютъ только посредствомъ леве.

Въ партіи, которая состоитъ изъ *четырехъ поэней*, онеры никогда не считаются.

Вотъ подробное изложеніе правилъ игры въ вистъ, съ которыми во всѣхъ случаяхъ надлежитъ сообразоваться, если только они предварительно не были отмѣнены играющими.

Имперіалъ.

Въ имперіалъ обыкновенно играютъ вдвоемъ: если, хотятъ играть втроемъ, то необходимо допустить шестерки пикетной игры: впрочемъ разыгрываніе имперіала такимъ образомъ употребляется очень рѣдко,

Прежде всего условливаются почомъ играть, потомъ опредѣляютъ число имперіаловъ, которое должно будетъ составить партію; условіе въ такомъ случаѣ совершенно зависитъ отъ произвола играющихъ, но обыкновенно ограничиваются пятью имперіалами.

Такъ какъ въ этой игрѣ очень выгодно быть сдатчикомъ, то предварительно вынимаютъ по картамъ жребій, который означаетъ, кому придется занять эти мѣста.

У каждаго изъ играющихъ находится пять марокъ, которыя служатъ ему для отмѣтки.

Послѣ того, какъ условятся играть на извѣстное число имперіаловъ, ставятъ на концѣ стола, напротивъ сдающаго, круглую корзинку, наполненную

фишками и марками, которыя должны быть употреблены для отмѣтки игры.

Четыре поэня обозначают одною маркою, и такъ далѣе, считая за всякій разъ по одной марки на четыре поэня, пока не обозначится шести марокъ; эта фишка называется *імперіаломъ*, потому что каждый империалъ заключаетъ ровное число.

Когда имѣютъ столько фишекъ, сколько должно имѣть имперіаловъ, тогда, согласно предварительно сдѣланному условію, выигрываютъ ставку, которая состоитъ изъ денегъ, и помѣщается посрединѣ стола, или въ углу противоположномъ корзинѣ.

Карты въ имперіалѣ имѣютъ свое обыкновенное значеніе: король считается первою изъ всѣхъ, а шестерка (если играютъ втроемъ) послѣднею. Въ послѣднемъ случаѣ не бываетъ талона; карта, которая остается въ игрѣ послѣ всѣхъ, служитъ для означенія козырной масти.

Когда карты сданы, каждый изъ играющихъ внимательно разсматриваетъ свою игру. Это необходимо для него, потому что онъ долженъ тотчасъ видѣть, находится ли у него *поэнь* и еще два *обыкновенныхъ имперіала*.

Прежде всего обращаютъ вниманіе на поэнь,то есть подбираютъ масть, въ которой находится болѣе картъ, и считаютъ очки ея, полагая по десяти на каждую фигуру; прочія карты отвѣчаютъ за то число очковъ, какое представляютъ онѣ.

Два игрока дѣйствуютъ за одно съ общаго согласія, но сдающій карты молчитъ. Если у перваго находится низшій поэнь, то ему слѣдуетъ отвѣтить, что онъ хорошо; если же оказывается поэнь равнаго достоинства, то онъ показываетъ, что противникъ его одерживаетъ надъ нимъ верхъ; впрочемъ, это прави-

ло не есть общее, потому что рѣдко бываетъ, чтобъ въ случаѣ равнаго поэня, ни тотъ, ни другой не отмѣтилъ его. Поэнь считается за четыре очка или за одну марку, которую кладутъ съ правой стороны.

Прежде чѣмъ играющій объявитъ свой поэнь, онъ непремѣнно долженъ посмотрѣть, нѣтъ ли у него имперіала, потому что его надлежитъ показать предварительно или въ то же время, сказавъ *имперіалъ* и *поэнь*; въ противномъ случаѣ онъ не будетъ имѣть никакой цѣны. Каждый имперіалъ, какого бы рода ни былъ онъ, отвѣчаетъ за двадцать четыре очка.

Первый имперіалъ.

Имперіалъ перваго рода, самый выгодный по причинѣ леве, которыя производитъ семь, состоитъ изъ:

Короля,
Дамы,
Валета и
Туза.

Всѣ они должны быть одной масти.

Второй имперіалъ.

Второй имперіалъ образуется изъ четырехъ королей, или изъ четырехъ дамъ, или изъ валетовъ, или изъ четырехъ семерокъ. Если играютъ втроемъ, и если въ числѣ картъ находится шестерки, то бываетъ еще имперіалъ, состоящій изъ четырехъ шестерокъ.

Такъ какъ случается иногда имѣть оба этого рода имперіала, то должно внимательно разсматривать всѣ эти карты, чтобъ заставить нѣкоторыя изъ нихъ занимать двойную ролю; такъ напримѣръ, я полагаю, что имѣется первый имперіалъ въ червяхъ и три дру-

гихъ туза: въ такомъ случаѣ червонный тузъ, который служитъ для перваго имперіала, можетъ также служить и для втораго.

Сосчитавъ и отмѣтивъ имперіалы и поэнь, первый изъ играющихъ ходитъ съ той карты, съ какой ему заблагоразсудится. Противникъ его обязанъ ходить съ такой же масти, если она у него есть; выгода его состоитъ въ томъ, чтобъ взять, и послѣ того выкидывать ту масть, которая покажется ему болѣе приличною. Если не имѣется разыгрываемой масти, то бьютъ козыремъ

Если начинаютъ ходить съ козыря, то противникъ обязанъ давать тоже козыря; такимъ образомъ играющій, имѣя много козырей, выкидываетъ ихъ всѣ одинъ за другимъ, чтобъ выманить младшіе козыри у своего противника, который принужденъ бываетъ наконецъ, когда пойдутъ съ какой нибудь масти, за неимѣніемъ требуемой, класть другую, такъ что его короли и дамы берутся низшими картами его противника, умѣвшаго удержать за собою сдачу.

Когда всѣ карты разыграны, каждый считаетъ, сколько находится у него леве; тотъ, у кого окажется ихъ болѣе, чѣмъ у прочихъ, полагаетъ по четыре очка за каждое леве сверхъ шести, которыя онъ долженъ имѣть.

Весьма нерѣдко, особенно если поэнь довольно значителенъ и содержитъ имперіалъ, случается видѣть, что тотъ, кому приходится играть первому, раскладываетъ свои карты на столѣ и выкидываетъ одну за другую: я не одобряю подобнаго рода методы, потому что здѣсь кажется, будто одинъ игрокъ дразнитъ другаго.

Когда играютъ втроемъ, первый въ картахъ всегда обязанъ начинать съ козыря; впрочемъ, игра ос-

тается совершенно такою же, съ тою лишь разницею, что шестерки считаются въ имперіалѣ перваго рода и дѣлаютъ его нѣсколько затруднительнѣе.

Онеры.

Въ имперіалъ также находятся карты, которыя называются онерами. Если игра состоитъ изъ тридцати двухъ картъ, то онерами почитаются:

Король,
Дама,
Валетъ,
Тузъ,
Семерка.

Въ игрѣ изъ тридцати шести картъ, къ означеннымъ картамъ прибавляютъ еще шестерку. Изъ этого видно, что имперіалъ перваго рода есть соединеніе онеровъ.

Сдающій, который вскрываетъ одинъ изъ онеровъ, отмѣчаетъ одну марку; игрокъ, покрывающій козырнымъ онеромъ, или дѣлающій леве при началѣ игры, отмѣчаетъ такое же число марокъ, отвѣчающихъ каждая за четыре поэня, которые онъ взялъ своими онерами. Въ противномъ же случаѣ, если вы ходите съ онера, который покрывается другимъ онеромъ высшаго достоинства, или если этотъ старшій онеръ заставляетъ васъ пойти съ младшаго, напримѣръ дамою на короля, валетомъ на даму и проч., въ такомъ случаѣ игрокъ, взявши вашего младшаго онера старшимъ, считаетъ ихъ оба за себя, и вы ничего не получаете. Чтобъ уклониться отъ этого, вамъ непозволено отказываться отъ онера, когда къ вамъ ходятъ съ него. Сдѣлать ренонсъ было бы противно прави-

ламъ игры и невыгодно, потому что онъ открылся бы въ туже минуту.

Когда леве равны, первый въ картахъ считаетъ за свой подходъ; но обыкновенно не считаютъ ни тотъ, ни другой.

Вотъ различныя очки, которыя считаются, и которыя, будучи собраны, составляютъ фишку или имперіалъ: эти очки могутъ быть выиграны, если число ихъ превышаетъ двадцать четыре или шесть марокъ. Напримѣръ, если одинъ изъ играющихъ, въ предыдущемъ ходѣ, имѣлъ двадцать очковъ или менѣе, и если у его противника былъ имперіалъ или козырь, то послѣдній уничтожилъ бы двадцать очковъ другаго, который былъ бы принужденъ снять марку; онъ не сниметъ ее самъ, за исключеніемъ лишь того случая, когда противникъ его, находя у себя подъ рукою также имперіалъ, заставитъ его тоже стереть прежнія очки, числомъ своимъ превосходящія двадцать. При такомъ распоряженіи, партіи становятся продолжительнѣе, оживляя игру и сообщая ей несравненно болѣе занимательности различными турами и перемѣнами.

Начиная отмѣчать первый имперіалъ, состоящій изъ шести собранныхъ марокъ, замарываютъ также низшее число очковъ, которыя могутъ находиться у противника. Партія продолжается до тѣхъ поръ, пока одинъ изъ играющихъ не сдѣлаетъ такого числа имперіаловъ или фишекъ, какое по предварительному условію было назначено для полной партіи.

Вотъ порядокъ, которому надлежитъ слѣдовать при счотѣ:

Сперва считаютъ вскрышную карту, потомъ имперіалы, находящіеся на рукѣ, потомъ поэнь; за онерами слѣдуютъ сдѣланныя ими леве, наконецъ тѣ ле-

ве, которыя оказываются на лицо сверхъ опредѣленнаго числа.

—

Бульотъ.

Для этой игры, очень принятой въ настоящее время въ обществахъ, употребляютъ круглый столъ, посрединѣ котораго ставятъ подсвѣчникъ, нарочно сдѣланный для этой игры; онъ состоитъ обыкновенно изъ двухъ кенкетовъ, окружонный широкою полосою изъ лакированнаго листоваго желѣза, снаружи зеленою, а внутри совершенно бѣлою: эта круговая полоса немного сплющивается въ длину. Подсвѣчникъ стоитъ на доскѣ изъ чорнаго дерева, поддерживаемой четырьмя округленными ножками, и съ виду очень походитъ на подставки употребляемыя для стѣнныхъ часовъ и дорогихъ вазъ, съ тою однако же разницею, что она снабжена краемъ, вышиною въ одинъ дюймъ, и что въ нѣсколькихъ линіяхъ отъ этого края находится выемка или желобокъ, въ который перпендикулярно втыкаютъ карты въ извѣстныхъ случаяхъ.

Впрочемъ въ бульотъ играютъ обыкновенными фишками или марками и употребляютъ пикетную игру, изъ которой выпускаютъ семерки; слѣдовательно игра состоитъ только изъ двадцати восьми картъ.

Въ бульотъ по большой части играютъ впятеромъ; число пять въ этой игрѣ есть господствующее. Ставка каждаго изъ играющихъ состоитъ изъ пяти марокъ, и пять фишекъ отвѣчаютъ каждая за пять марокъ; такимъ образомъ ставка заключаетъ въ себѣ тридцать марокъ.

Мѣста должны быть предварительно опредѣлены. Для этого берутъ изъ игры пять картъ, именно: туза,

короля, даму, даму, валета и десятку, причемъ не обращаютъ вниманія на то, будутъ ли онѣ одинаковой масти или нѣтъ. Держа карты на подобіе распущеннаго опахала, представляютъ ихъ тою оконечностью, гдѣ онѣ раздвигаются, и притомъ съ изнанки. Каждый изъ играющихъ выбираетъ на счастіе карту, которая означаетъ его мѣсто: имѣющій туза, помѣщается возлѣ короля, имѣющій короля—возлѣ дамы, и такъ далѣе. Карты, положенныя обратно въ игру, смѣшиваются вмѣстѣ съ прочими.

Посредствомъ этого выбора картъ рѣшается также кому изъ играющихъ придется сдавать; хотя тузъ почитается главною картою въ игрѣ, но вообще принято за обыкновеніе, чтобъ тотъ, у кого окажется король, сдавалъ карты первый; слѣдовательно, имѣющій даму, занимаетъ мѣсто перваго въ картахъ.

Послѣ того условливаются почомъ играть, и каждый изъ играющихъ кладетъ марку въ игру; сдающій кладетъ послѣ всѣхъ: эта марка, равно какъ и большая часть изъ платежей кладется у подсвѣчника, то есть посрединѣ чорной доски, на которой стоитъ онъ. Сдающій занимается потомъ перемѣшиваніемъ картъ.

Первый въ картахъ можетъ, если почтетъ это нужнымъ, положить, вмѣсто одной, столько марокъ, сколько находится въ игрѣ; второй изъ играющихъ можетъ удвоить игру на одну марку. И такъ, въ первомъ случаѣ она стоитъ шесть, а во второмъ семь марокъ; но здѣсь представляются двѣ выгоды:

1. Если всѣ спасуютъ, то ставка, состоящая изъ шести или семи марокъ, а также игра принадлежатъ вамъ.

2. Если который нибудь изъ играющихъ дѣлаетъ ставку, вы можете говорить послѣдній.

Когда ставка сдѣлана, то есть когда марки положены посрединѣ чорной доски, поддерживающей подсвѣчникъ, тогда сдатчикъ сдаетъ карты по одной каждому изъ играющихъ, который долженъ имѣть три карты; себѣ сдаетъ онъ послѣ всѣхъ, потомъ раскрываетъ одну, то есть шестнадцатую карту, и кладетъ лишнія по правую руку.

Первый въ картахъ, котораго я означу литерою А, говоритъ первый, если онъ не кладетъ столько марокъ, сколько имѣется въ пулькѣ, потому что въ послѣднемъ случаѣ онъ сохраняетъ молчаніе; если же у него игра достаточная, если онъ видитъ только игру, то есть пять марокъ въ ставкахъ, если онъ видитъ ее съ такимъ количествомъ фишекъ или марокъ, какое угодно ему прибавить въ нее, то *онъ прибавляетъ и открываетъ игру*; почитая же игру недостаточною, онъ дѣлаетъ пасъ.

Когда А проговоритъ, прочіе партенеры отвѣчаютъ послѣдовательно, или держа открытую игру, то есть сохраняя карты въ своихъ рукахъ, или *релансируя* А (положимъ, что *релансирующій* называется М). М релансируетъ А, предлагая играть въ такомъ количествѣ марокъ и фишекъ, какое ему заблагоразсудится

Когда М релансировалъ А и тѣхъ игроковъ, которые открыли игру вмѣстѣ съ нимъ и подобно ему, тогда послѣдніе обязаны *держать*, то есть играть какъ имъ предложатъ. Если они не соглашаются на это, то дѣлаютъ отказъ, уплачивая столько марокъ, сколько находится ихъ въ игрѣ, или сколько обѣщано ими держать.—Они сами также могутъ релансировать.

Когда всѣ изъ играющихъ проговорили, и если двое или многіе изъ нихъ держатъ, то каждый открываетъ свою игру, то есть втыкаетъ карты въ вы-

емку доски, такъ чтобъ ихъ нижняя часть была обращена къ подсвѣчнику, а верхняя къ игрокамъ (если въ подсвѣчникѣ не находится выемки, то открываютъ игру, раскладывая ее на столѣ), тогда двое изъ тѣхъ, которые держатъ, стараются найти въ игрѣ другихъ какимъ бы образомъ дополнить свою собственную игру. Выбираютъ смотря по своему положенію, то есть первому ли въ картахъ или слѣдующему за нимъ (хотя бы онъ отдѣленъ былъ однимъ или многими игроками, дѣлающими пасъ или ренонсъ) приходится брать приличныя карты въ игрѣ сосѣда своего, сидящаго по лѣвую руку; само собой разумѣется, что если сосѣдъ его съ лѣвой стороны есть одинъ изъ держащихъ, то онъ переходитъ къ игрѣ слѣдующаго игрока.

Тотъ, у котораго находится главный поэнь, выигрываетъ партію. Слѣдовательно, главный поэнь состоитъ изъ наибольшаго числа картъ одинаковой масти, или изъ картъ самыхъ сильныхъ въ поэняхъ; въ случаѣ соперничества, находящійся первымъ въ картахъ беретъ верхъ.

Карты считаютъ также, какъ въ пикетѣ: тузъ отвѣчаетъ за одиннадцать очковъ, король, дама и валетъ за десять каждая, а всѣ прочія карты за то число очковъ, какое означено на нихъ

Тузъ, будучи первою картою, беретъ прочія карты одинаковой съ нимъ масти, находящіяся въ игрѣ, и такъ, если въ то время, когда держатъ, приходится выбирать приличныя карты въ игрѣ другаго, то держащій, у котораго находится, положимъ, червонный король, беретъ карты червонной масти, встрѣчающіяся въ другихъ играхъ.

Когда всѣ дѣлаютъ пасъ, то опять начинаютъ класть марку и дѣлаютъ новую сдачу. Тогда ставка

удвоивается; но еслибъ одинъ изъ игроковъ положилъ, сверхъ одной, столько марокъ, сколько находится въ игрѣ, въ такомъ случаѣ онъ взялъ бы игру и слѣдующая ставка была бы такою же простою, какъ обыкновенно.

Когда одинъ изъ играющихъ открылъ игру, тогда всѣ тѣ, которые говорили послѣ, не могутъ ничего болѣе сдѣлать, и первый долженъ согласоваться съ держащими противъ него.

Когда большое число игроковъ держатъ, тогда сосѣду открывшаго игру слѣдуетъ объявить, во что онъ играетъ; прочіе дѣйствуютъ также, послѣдовательно и по порядку, то есть дѣлая ходъ всегда съ правой стороны отъ перваго въ картахъ.

Если открывшій игру держитъ, нежелая играть на большее число, то слѣдующій за нимъ можетъ релансировать, и въ такомъ случаѣ первый обязанъ держать по обыкновенному порядку, или *оставить игру*, дать выигрывающему столько марокъ: сколько находится въ игрѣ.

Никто не долженъ играть болѣе того, сколько онъ имѣетъ передъ собою, то есть болѣе той суммы, которая была поставлена имъ.

Когда игрокъ теряетъ все, что имѣетъ передъ собою, тогда онъ выходитъ и отдаетъ свое мѣсто другому.

Въ бульотѣ есть брелань простой и брелань квадратъ: первый состоитъ изъ трехъ картъ равнаго достоинства, тузъ занимаетъ первое мѣсто; потомъ карты слѣдуютъ также какъ въ пикетѣ. Брелань беретъ верхъ надъ всѣми прочими играми, каждый простой брелань даетъ подсвѣчнику двѣ марки, онъ получаетъ ихъ по двѣ отъ каждаго игрока.

Второй беретъ верхъ надъ всѣми прочими; онъ состоитъ изъ трехъ картъ, одинаковыхъ съ такъ называемою вскрышною. Брелань квадратъ кладетъ четыре марки на чорную доску, на которой стоитъ подсвѣчникъ, и получаетъ ихъ по четыре отъ каждаго изъ играющихъ.

Обыкновенно тотъ не релансируетъ, у кого находится брелань квадратъ, и это очень понятно; такъ какъ онъ увѣренъ, что выиграетъ все, то изъ деликатности позволяетъ играть другимъ, не дѣлая этого самъ.

Если никто не открываетъ игры, сдатчикъ опять начинаетъ сдачу и каждый изъ играющихъ кладетъ по одной маркѣ.

Не позволяется играть менѣе одной игры.

Игрокъ, сдѣлавшій пасъ прежде чѣмъ кто либо открылъ игру, можетъ возвратиться противъ открывшаго и держать; но тотъ, который сказалъ пасъ, когда игра уже была открыта, не можетъ болѣе дѣлать этого. Такъ требуютъ правила игры.

Когда большая часть игроковъ держатъ, тогда находящійся ближе всѣхъ съ правой стороны къ открывшему игру, долженъ объявить, поскольку онъ играетъ, если только не релансируютъ другіе игроки, которые держатъ.

Если есть *рефетъ*, то есть если всѣ дѣлаютъ пасъ, то кладутъ къ подсвѣчнику для картъ одну изъ марокъ второй ставки. Второй рефетъ при второй сдачѣ ничего не кладетъ къ подсвѣчнику. Третій рефетъ при четвертой сдачѣ кладетъ двѣ марки.

Въ бульотѣ партіи не ограничиваются и продолжаются до тѣхъ поръ, пока еще находятся игроки для замѣны выходящихъ.

Бульотъ имѣетъ большое сходство съ брелапомъ, старинною игрою, которая была первоначальнымъ основаніемъ его.

Отъ играющаго въ бульотъ требуется много хладнокровія и соображенія; эта игра очень занимательная, но вмѣстѣ съ тѣмъ она подаетъ поводъ къ излишнимъ рискамъ; поэтому то, расчотливость и осторожность здѣсь всего нужнѣе.

Брелянъ.

Игра съ прикупкою, которая играется, или лучше сказать, игралась вдвоемъ, втроемъ, вчетверомъ или впятеромъ, въ которой каждому изъ играющихъ сдаютъ только по три карты.

Обыкновенно различаютъ брелапъ двухъ родовъ: одинъ называется *квадратъ*, другой *бульотъ* (это употребляемая въ настоящее время игра бульотъ, описанная нами выше).

Въ первую—партіо ограничивается извѣстнымъ числомъ туровъ.

Игра почитается вѣрною, когда имѣютъ брелапъ квадратъ, то есть три карты различныхъ мастей и одинаковаго сорта, и еще четвертую вскрышную.

Потомъ слѣдуетъ брелапъ изъ королей, изъ дамъ и проч. Вообще брелапъ есть игра, состоящая изъ трехъ сходныхъ картъ.

Игра пятнадцать.

Эта игра, сдѣлавшаяся очень употребительною въ новѣйшее время, имѣетъ нѣкоторое сходство съ буль-

отомъ. Названіе свое получила она отъ числа пятнадцать, которое играетъ въ ней главную ролю.

Въ нее можно играть вдвоемъ, втроемъ, вчетверомъ, впятеромъ и вшестеромъ. Обыкновенно употребляютъ двѣ полныя игры.

Особенное свойство этой игры требуетъ, чтобъ соединяли вмѣстѣ, для образованія игры, пики и трефы изъ двухъ игоръ, а съ другой стороны черви и бубны. Такимъ образомъ происходятъ *красная игра и чорная игра*. Послѣ того условливаются, изъ сколькихъ туровъ будетъ состоять игра.

Потомъ назначаютъ, какое мѣсто каждый изъ играющихъ долженъ будетъ занимать вокругъ стола. Если напримѣръ, находится пять игроковъ, то вынимаютъ пять картъ, именно: короля, даму, валета, десятку и девятку, которыя смѣшиваютъ и даютъ потомъ игрокамъ, чтобъ каждый изъ нихъ вынулъ одну которую нибудь карту. Вынувшій короля выбираетъ приличное для него мѣсто; вынувшій даму помѣщается съ правой стороны короля, вынувшій валета садится по правую сторону валета, а девятка по лѣвую сторону короля. Сверхъ того девятка означаетъ сдающаго карты.

Тогда каждый дѣлаетъ свою ставку, то есть кладетъ передъ собою деньги, которыми онъ хочетъ рискнуть въ игрѣ: можно также, если угодно, дѣлать ставку изъ марокъ, давая имъ условленную цѣну. Обыкновенно условливаются, что ставка можетъ превосходить такую или такую сумму, но никогда не должна быть ниже. Потомъ каждый кладетъ марку или монету, смотря по предварительно сдѣланному условію, и эти ставки образуютъ такъ называемую *игру* или *пасъ*.

Въ этой игрѣ достойно замѣчанія то, что сдающій беретъ раздаваемыя имъ карты не снизу, какъ это обыкновенно бываетъ, но сверху талона: онъ начинаетъ сдавать по одной картѣ каждому. Тогда каждый поочередно начинаетъ говорить, и въ такомъ случаѣ или дѣлаетъ пасъ, то есть не играетъ, или предлагаетъ игру, или партію или даже всю свою ставку. Пасъ дѣлаютъ не только въ то время, когда имѣютъ дурную игру, но и въ то, когда она хороша, потому что, поступая такимъ образомъ, сохраняютъ для себя право прикупать у того, который будетъ играть первый.

Если случается, что каждый изъ играющихъ дѣлаетъ пасъ, то всѣ опять приступаютъ къ игрѣ, и сдаются новыя карты. Эта новая сдача предоставляется сдававшему первую игру, и онъ не можетъ ни мѣшать, ни снимать.

Онъ продолжаетъ раздачу до тѣхъ поръ, пока въ талонѣ не останется болѣе достаточнаго числа картъ, чтобъ сдать по одной каждому изъ играющихъ и сверхъ того сохранить двѣ еще карты въ рукѣ.

Когда начинающій игру скажетъ, что онъ дѣлаетъ ставку или пасъ, или предложитъ какую либо сумму, которая не можетъ быть ниже ставки, тогда слѣдующій игрокъ обязанъ принять предложеніе, или сказать пасъ. Если онъ принялъ предложеніе, то имѣетъ право, если почтетъ это нужнымъ, дѣлать прикупку, и если первый игрокъ не принимаетъ прикупки, тогда онъ теряетъ то, что было предложено имъ прежде.

Замѣтьте, что если игрокъ, имѣющій рѣчь, сдѣлалъ пасъ, между тѣмъ какъ ни одинъ изъ предшествовавшихъ игроковъ не открылъ игры, то онъ можетъ войти въ соперничество съ тѣми, которые хо-

тятъ открыть игру или сдѣлать предложеніе. Такое же правило относится ко всѣмъ тѣмъ, которые сдѣлали пасъ, когда предварительно не было сдѣлано ни одного предложенія.

Если открывшій игру или предложившій играть на какую либо сумму, видя, что у него хотятъ прикупать, соглашается на прикупку, то онъ требуетъ карту отъ сдатчика, который держитъ въ рукѣ своей талонъ. Послѣдній вынимаетъ карту изъ подъ талона и подаетъ ее требовавшему; она кладется открыто на первую карту игрока, а эта остается накрытою до конца партіи.

Получивъ карту, играющій начинаетъ говорить.

Игрокъ, наиболѣе приближающійся къ *пятнадцати*, выигрываетъ то, что было разыграно. Въ случаѣ если двухъ изъ играющихъ поэни равны, предпочтеніе отдается имѣющему первенство. Это первенство принадлежитъ игроку, который находится ближе съ правой стороны къ сдающему.

Достоинство картъ опредѣляется числомъ означенныхъ на нихъ очковъ. Такъ, напримѣръ, тузъ считается за одно очко, двойка за два и пр. Король, дама и валетъ—за десять каждая.

Когда прикупки, предложенныя на первую спрошенную карту, приняты играющими, тогда потребовавшій первую карту имѣетъ право, если находитъ это для себя выгоднымъ, потребовать новую карту и послѣдовательно брать многія другія карты, не превосходя однако же числа *пятнадцати*; если же онъ превосходитъ это число, то непремѣнно проигрываетъ и долженъ оставить игру.

Когда первый игрокъ не желаетъ прибавлять болѣе картъ къ тѣмъ, которыя онъ требовалъ для своей

игры, то онъ объявляетъ объ этомъ, говоря *баста* (довольно).

Тогда первому игроку должно подбирать свою игру; для этого онъ дѣйствуетъ также какъ первый, и точно такимъ же образомъ поступаютъ прочіе игроки.

Когда всѣ подобрали свою игру и когда уже нѣтъ болѣе прикупокъ, въ такомъ случаѣ первый въ картахъ объявляетъ свою игру и раскладываетъ ее открыто.

—

Гранъ-Пасьянсъ.

Пасьянсъ-*терпѣніе* есть игра, служащая для препровожденія времени, разсѣянія мыслей, развлеченія и даже, когда пасьянсъ будетъ, такъ называемой, съ соображеніемъ, для изощренія памяти въ счотѣ.

Начало или время изобрѣтенія такого занятія хотя съ точностію неизвѣстно, однакожъ его можно отнести къ XV вѣку, къ царствованію французскаго короля Карла VI-го, для развлеченія котораго, въ продолжительной и неизлечимой болѣзни, были изобрѣтены и самыя карты. Также неизвѣстно, что какіе пасьянсы самые древніе, какіе изобрѣтены позднѣе, кѣмъ именно, равно какія носили названія, потому что каждый народъ или нація называетъ ихъ по своему произволу, а иногда имъ даютъ названія по имени преподающаго лица, или имени тѣхъ предметовъ, съ которыми они сходны въ своихъ формахъ и дѣйствіяхъ.

Вообще, пасьянсы можно раздѣлить на два класса: на простые, зависящіе собственно отъ терпѣнія и счастія, и на пасьянсы съ соображеніемъ, которые зависятъ не только отъ счастія, но требуютъ сообра-

женія, вниманія, расчота, изложенія плановъ и позволенныхъ измѣненій въ порядкѣ.

Объясненіе различныхъ способовъ раскладыванія картъ въ гранъ-пасьянсахъ.

Въ одну колоду картъ.

Пасьянсъ съ угаданной картой.

Стасовавъ хорошенько колоду въ 52 карты, брать изъ нее карты по одной и класть на столъ, называя ихъ при этомъ по порядку, какъ они слѣдуютъ въ колодѣ:

Тузъ,
Двойка,
Тройка,
Четверка,
Пятерка,
Шестерка,
Семерка,
Восьмерка,
Девятка,
Десятка,
Валетъ,
Дама,
Король;

опять тузъ, двойка и такъ далѣе,—и продолжать такимъ образомъ до конца колоды, не смотря на масть. Если же при этомъ попадется та самая карта, которую выговариваютъ, то она называется картой угаданной и откладывается въ сторону и послѣ чего, при продолжающейся переборкѣ картъ, уже не на-

добно повторять ея названія, а говорить слѣдующую за ней.

Потомъ, когда колода будетъ вся перебрана и выйдетъ нѣсколько угаданныхъ картъ, опять взять ее, но не тасовать и снова перебирать, произнося названія картъ; но при этомъ начинать колоду уже не съ туза, исключая втораго перебора, а съ названія той карты, которая будетъ слѣдовать за послѣдней въ предыдущемъ переборѣ; такъ напримѣръ: если последней картѣ въ одномъ переборѣ придется названіе четверки, то слѣдующій переборъ начинать со словъ пятерка, шестерка и такъ далѣе.

Продолжать переборъ дотѣхъ поръ, пока всѣ карты, по угаданнымъ названіямъ, выйдутъ, что продолжается довольно долго и даже иногда совершенно невыходитъ, особенно, когда число остальныхъ картъ состоитъ изъ 13-ти, или дѣлится на 13-ть, то есть когда будетъ оставаться 26-ть или 39-ть картъ. И если при такихъ числахъ, т. е. 13-ти, 26-ти или 39-ти, равно какъ и при началѣ изъ цѣлой колоды, въ одинъ переходъ или переборъ не выйдетъ хотя одной угаданной карты, то напрасно продолжать далѣе, а лучше начать снова или перетасовать колоду, потому что, собирая карты со стола и оставляя ихъ въ одномъ положеніи, т. е. нетасуя, будутъ при каждомъ разѣ или переходѣ называть ихъ одними и тѣми же названіями; слѣдовательно разъ непопавши, никакъ нельзя въ другомъ переходѣ отгадать. Напротивъ, когда число картъ будетъ не 13-ть, не 26-ть и не 39-ть, то колода, начавшись въ первый и второй разы при словѣ тузъ,—и когда въ первый разъ хотя угадается одна карта, а также порядокъ названія не будетъ прерываться, то колода въ третій разъ и последующіе разы уже начнется при другомъ названіи,

напримѣръ двойки или четверки; слѣдовательно для каждой карты будутъ приходиться уже другія названія, нежели въ предыдущихъ разахъ, и тогда выходы будутъ возможны.

Пасьянсъ усовершенствованной.

Этотъ пасьянсъ есть усовершенствованный предыдущій и не зависитъ отъ угадыванія и порядка счота картъ, но отъ ихъ встрѣчи. Послѣ тасованія колоды, кладутъ карты на двѣ, одна подъ другую, кучки. Первая карта, снятая съ верху колоды, начинаетъ кучку А; слѣдующія же за ней карты кладутся по одной въ кучку до тѣхъ поръ, пока неподойдетъ карта, имѣющая съ верхней картой очередь (колоды не тасованной), каковая карта и кладется на нее, т. е. на лежащую въ кучку А, а потомъ на эту вышедшую кладется уже очередная съ ней карта (не смотря на масть), когда она также подойдетъ съ рукъ или будетъ лежать на верху ручки В. Такъ напримѣръ, если первая карта открылась шестерка, то слѣдующая за ней кладется пятерка или семерка (несмотря на масть), какая прежде подойдетъ; потомъ, продолжая перекладывать карты съ рукъ въ кучку В, если па эту пятерку ляжетъ четверка, то на послѣднюю кладется тройка или пятерка, на тройку кладется двойка или четверка; на короля тузъ или дама: на валета десятка или дама, и такъ далѣе. Когда всѣ карты съ рукъ сойдутъ, то собрать кучку В, и, нетасуя, опять начать перебирать карты;—и продолжать это дотѣхъ поръ, пока выходъ закроется, т. е. когда не останется ни одной карты для помѣщенія въ кучку А, по очереди, сверху или снизу, съ верхней ея картой. Когдаже, напримѣръ, на верху кучки А лежитъ валетъ, а ни

въ рукѣ, ни въ кучкѣ В нѣтъ ни дамы, ни десятки, то въ такомъ случаѣ пасьянсъ никакъ не выйдетъ, потому что считается вышедшимъ единственно въ такомъ случаѣ, когда всѣ карты, какъ уже сказано, сойдутъ въ очередь кучки А и неостанется ни одной ни на рукахъ, ни въ кучкѣ В. Пасьянсъ этотъ труденъ по своей продолжительности и рѣдкому выходу. (Таб. 1 Фиг. 1.).

Пасьянсъ двое на одного.

Перетасовавъ карты, надобно сперва посмотрѣть двѣ карты, одну сверху, а другую снизу колоды, чтобы онѣ были одинаковой масти или значенія, т. е. двѣ пики, трефы, червы или бубны, или два короля, двѣ дамы, пятерки, тройки, два туза, и такъ далѣе,— и если этого не сдѣлать, то пасьянсъ не выйдетъ. Кончивъ это, разложить карты на столѣ въ рядъ, или такимъ образомъ, какъ представлено на фигурѣ.

Если одна или двѣ карты, неболѣе, будутъ находиться въ этомъ ряду между двумя одинаковыми картами къ масти или значенію, напримѣръ между двумя трефами, бубнами, между двумя королями, десятками, то такія середнія карты отбрасываются въ сторону, а остальныя за тѣмъ придвигаются одна къ другой, чрезъ что дѣлается опятъ возможнымъ сближеніе двухъ сходныхъ картъ; раздѣляющія ихъ карты, одна или двѣ, также выкидываются; потомъ опять дѣлается сближеніе, и такъ далѣе. Въ приложенной къ тому пасьянсу фигурѣ, т. е. примѣрной раскладкѣ картъ, надобно сперва выбросить шестерку пикъ, находящуюся между двумя червями, которыя за тѣмъ сдвигаются; далѣе выбрасывается король бубновый и семерка пикъ, раздѣляющія двѣ трефы; послѣднія

опять сближаются; послѣ того выбрасывается тройка червей и девятка трефъ, находящіяся между двумя десятками, которыя тоже сдвигаются и т д. Иногда случается, что почти цѣлая колода разложится въ рядъ и небудетъ выкидныхъ картъ; но къ концу выйдетъ одна счастливая, съ помѣщеніемъ которой, когда нѣсколько выбросится, карты начнутъ сближаться и выбрасываться по одной или по двѣ; когдаже на столѣ останутся только двѣ карты, т. е. двѣ первыя, подсмотрѣнныя въ колодѣ, то пасьянсъ сошолся. (Т. 1. Фиг. 2.)

Покрышка.

Перетасовавъ колоду, положить на столъ четыре карты въ рядъ, между которыми если будутъ двѣ одинаковой масти, напримѣръ, двѣ черви, бубны, трефы или пики, то такія покрываются двумя послѣдующими картами изъ колоды, въ рукѣ находящейся, и когда найдутся опять двѣ другія одинаковой масти, то снова покрываются двумя изъ колоды,—и такимъ образомъ продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока всѣ карты изъ колоды выйдутъ, что вмѣстѣ означаетъ выходъ пасьянса. Если же, во время выкладки, придется, что лежащія сверху карты будутъ всѣ разной масти, а потому ни одной карты изъ колоды нельзя положить,—то значитъ, что пасьянсъ не вышелъ. Хотя такой пасьянсъ легокъ, но рѣдко сходится.

Вѣнскій пасьянсъ.

Изъ перетасованной колоды берутъ по пяти картъ въ пять кучекъ и помѣщаютъ ихъ на столѣ въ рядъ А, что составитъ 25-ть картъ. Остальныя затѣмъ

27-мь картъ кладутъ въ кучку В и изъ нихъ отбираются оставшіеся тамъ тузы и короли, которые помѣщаются (какъ показано на фигурѣ) въ ряды С и Д. Если какого либо туза или короля изъ этихъ 27-ми картъ не достаетъ, то оставляютъ для нихъ въ рядахъ С и Д мѣсто, и вынимають, когда они откроются въ ряду А, при снятіи оттуда картъ, поступающихъ въ очередь (по масти) изъ кучки А въ кучки С и Д. Уложивъ какъ сказано, остающуюся кучку В разложить на столѣ и выбирать оттуда, по произволу, карты въ кучки С и Д, помѣщая на тузахъ старшую на младшей, а на короляхъ—младшую на старшей. Если же при этомъ верхнія карты изъ пяти кучекъ въ ряду А подойдутъ въ очередь, то снимаются и также кладутъ въ собираемые ряды С и Д. Выдергивать же произвольно изъ средины кучекъ не позволяется. Пасьянсъ этотъ, по видимому, легокъ, но рѣдко сходится (Таб. 2, фиг. IV).

Старый другъ.

Изъ колоды, хорошо перетасованной, положить, въ прямомъ ряду А, четыре кучки, каждую по пяти картъ, мастью вверхъ.

Потомъ надобно посмотрѣть на верхнія карты въ этихъ кучкахъ А, нѣтъ ли двухъ картъ, которыхъ бы число очковъ составило число тринадцать, каковыя пары и отбрасываются въ сторону, какъ то: король одинъ, дама съ тузомъ, валетъ съ двойкой, десятка съ тройкой, девятка съ четверкой, восьмерка съ пятеркой, семерка съ шестеркой. За тѣмъ находящіяся карты въ рукахъ кладутъ по одной въ кучку В, равно соблюдая при этомъ, что не составляютъ ли онѣ съ картами, лежащими въ ряду А, числа 13-ти, ко-

торыя тоже выбрасываются. Когда которая нибудь изъ кучекъ въ ряду А выдетъ, то на мѣсто ея надобно положить карту или съ рукъ, или изъ кучки В, и продолжать далѣе. Выходъ узнается, что если всѣ карты, составляя постоянно число 13-ть, сбросятся; если же останется нѣсколько невыброшенныхъ на столѣ, то пасьянсъ не сошолъ. (Таб. 2, фиг. V)

Пасьянсъ слѣпой.

Вся перетасованная колода раскладывается, по одной картѣ, на семь кучекъ, лежащихъ въ одинъ рядъ, сорочкою или крапомъ вверхъ.

Когда колода будетъ разложена такимъ образомъ, то загадываютъ или выбираютъ по произволу какую нибудь масть, напримѣръ черви; потомъ открываютъ или перевертываютъ каждую кучку по порядку, начиная съ первой, и отбрасываютъ въ сторону всѣ карты, начавъ снизу, до первой червонной, которая остается на своемъ мѣстѣ, равно какъ и лежащія надъ ней карты; эти послѣднія собираются какъ есть въ руку,—и такимъ образомъ поступаютъ со всѣми кучками. Далѣе, не тасуя картъ, раскладываютъ опять на кучки, но только на шесть и также сорочкою или крапомъ вверхъ; снова перевертываютъ, отбрасываютъ карты до червей, собираютъ остальныя, которыя опять раскладываютъ, но уже на пять кучекъ, а далѣе на четыре, на три и на двѣ, и со всѣми поступая какъ въ первомъ случаѣ. Наконецъ, если въ послѣдней кучкѣ остались одни черви, то пасьянсъ вышелъ, но если замѣшалась хотя одна карта другой масти, то напротивъ—пасьянсъ не вышелъ. (Таб. 2, фиг. VI).

Эгоистъ.

Этотъ родъ пасьянса есть игра въ карты съ самимъ собою. Стасовавъ колоду картъ, положить ее на столъ сорочкой или крапомъ вверхъ, взять изъ нее три карты въ руки, а четвертую открыть и положить съ боку къ колодѣ. Положимъ, что такая четвертая открытая карта будетъ трефовая, то слѣдовательно во все продолженіе игры трефы будутъ козырная масть. Изъ числа трехъ картъ въ рукѣ, ходятъ съ одной, а вмѣсто ее изъ кучки берутъ первую на верху лежащую карту, и если есть чѣмъ покрыть пойденную карту, то кроютъ и откладываютъ въ сторону; потомъ снова ходятъ,—и продолжаютъ такимъ образомъ до конца колоды Лучше всегда бить или покрывать старшею мастью, а козырей оставлять, чтобъ потомъ имѣть возможность покрыть старшую карту другихъ мастей. Если всѣ карты до конца будутъ убиты, то пасьянсъ сошолъ; но если случится, что три карты въ рукѣ будутъ другой масти или младшія отъ пойденной, которую слѣдовательно нельзя убить, а также на рукахъ нѣтъ ни одного козыря, то пасьянсъ не сошолъ.

Пасьянсъ бабушкинъ.

Положить изъ колоды на столъ, въ рядъ В, шесть картъ (болѣе не допускается), какъ придутся послѣ тасованія, и смотрѣть: сколько разъ между ними окажется семерка, т. е одна или двѣ карты, составляющія число *семь*, которыя карты и выбрасываются, а именно: тузъ съ шестеркой, двойка съ пятеркой, тройка съ четверкой и одни семерки. Восьмерки же, девятки, десятки, валеты, дамы, короли укладываютъ-

ся сверху ряда В, въ рядъ А, хотя не по мастямъ, но все таки въ очередь. Когда эта очередь сойдетъ т. е. въ ряду А будутъ лежать шесть картъ, начиная съ восьмерки до короля, то эти карты выбрасываются,— но до прежде этого непозволительно сбрасывать. Потомъ на эти пустыя мѣста помѣщаются другія, подобныя карты (также въ очередь), которыя будутъ выходить съ рукъ, или напротивъ, уже находятся въ ряду В, потому что когда съ руки откроется такая карта, которой мѣсто уже занято въ ряду А, подобной ей картой, то она помѣщаотся въ рядъ В, пока ей не откроется, чрезъ выкидываніе, вакантнаго мѣста въ ряду А.

Наконецъ, когда рядъ А не будетъ дополненъ, а въ ряду В уже шесть мѣстъ закрыты картами и между ними нѣтъ никакой для скидыванія, т. е. ни семерки, ни двухъ картъ, составляющихъ число семь, а потому седьмой карты нельзя помѣстить, то позволяется ее подсмотрѣть; если она годится, то употреблять ее, или для порядка ряда А, или для составленія числа семи изъ ряда В. Но если и при этомъ случаѣ не выйдетъ карты, служащей для открытія свободнаго мѣста, то пасьянсъ считается не вышедшимъ. Такой пасьянсъ по видимому легокъ, но рѣдко сходится. (Таб. 3, фиг. VII)

Дядюшкинъ.

Стасовавъ хорошо колоду, взять изъ нее въ руки 20 картъ, остальныя положить на столъ вверхъ сорочкою, и открыть изъ нихъ только одну верхнюю, т. е. считая съ находящимися въ рукѣ, двадцать первую карту. Потомъ находящіяся въ рукѣ 20 картъ, тоже сорочкою вверхъ, начать перевертывать и какая

при этомъ первая выйдетъ, то помѣщать ее въ рядъ В и начинать съ нее уже всѣ очередныя кучки этого ряда В; такъ напримѣръ, если пятерка, то съ пятерокъ, если валетъ, то съ валетовъ; вторую же или дальнѣйшія карты класть своимъ порядкомъ въ кучку А, и когда между ними покажется карта въ очередь (вверхъ и по масти) съ находящейся картой въ ряду В, то класть на нее, а за утраченную карту изъ кучки В вознаграждать открытой картой въ кучкѣ С, мѣсто которой заступаетъ слѣдующая подъ ней находящаяся карта. Также если при выходѣ картъ съ рукъ въ кучку А, выйдетъ карта одинаковой масти и однимъ очкомъ менѣе карты, находящейся сверху кучки С, то послѣдняя снимается и кладется въ кучку А, а въ кучкѣ С открывается другая карта, подъ прежней лежащая.

Сдѣлавъ нѣсколько переложеній, и удостовѣрившись, что нѣтъ карты, которая можетъ поступить въ очередь кучекъ В, а также къ соединенію картъ изъ кучки С въ кучку А, то берутъ ихъ въ руки, хорошенько тасуютъ, и повторяютъ тоже дѣйствіе, какъ и въ самомъ началѣ, только съ тою разницею, что вмѣсто 2 картъ, берутъ въ руки 18, а 19-тую открываютъ въ кучкѣ С; наконецъ при третьемъ и уже послѣднемъ разѣ берутъ въ руку только 16-ть картъ, а 17-ю открываютъ опять въ кучкѣ С, и если въ этотъ третій разъ не выйдетъ, то пасьянсъ не продолжается и считается не вышедшимъ.

Этотъ пасьянсъ выходитъ рѣдко; однакоже случается, что выходитъ и съ перваго раза. Но если случится, что въ первомъ ходѣ выйдетъ мало картъ, напримѣръ, одна или двѣ, то лучше собрать всѣ карты, хорошенько перетасовать и снова начать раскладывать. (Таб. 3, фиг. VIII).

Пасьянсъ—первая лучшая.

Стасовавъ колоду, берутъ верхнюю карту, которая и начинаетъ всѣ очередныя кучки, какъ напримѣръ, если тройка, то всѣ тройки, когда откроются, и кладутъ въ рядъ А. Потомъ начинаютъ класть карты въ общую сборную кучку В, считая при этомъ, одну за другой, до числа двадцати картъ; но если между такими выходящими картами будутъ какія либо слѣдовать къ масти и въ очередь кучекъ А, то онѣ кладутся туда, старшая на младшую, и не считаются уже въ число 20-ти картъ, а вмѣсто ихъ, дополняютъ другими картами изъ колоды, и такимъ образомъ, всякая истраченная карта замѣщается другою изъ колоды. Случается, что этотъ пасьянсъ выходитъ съ одного раза; въ противномъ случаѣ, удостовѣрясь, что изъ 20-ти картъ, положенныхъ въ кучку В, уже не выйдетъ болѣе въ кучкѣ А, собираютъ какъ этѣ 20-ть картъ, такъ и находящіяся въ рукѣ, оставляя одни кучки А, хорошенько тасуютъ и снова начинаютъ считать, но уже не до 20-ти картъ, а еще прибавляютъ одну, т. е. до 21-й карты, и причомъ поступаютъ одинаково, какъ и при первомъ разѣ; въ третій же и послѣдній разъ считаютъ до 22-хъ картъ. Если послѣ третьяго раза колода не сошла въ очередь кучекъ А, то далѣе не продолжаютъ и считаютъ пасьянсъ не вышедшимъ. (Таб. 3, фиг. IX).

Трефовидный.

Стасовавъ колоду, кладутъ сперва четыре карты одна на другую и образуютъ среднюю кучку А; вокругъ нее кладутъ изъ колоды слѣдующія четыре карты, которыя вмѣстѣ съ первыми, составляютъ по-

добіе трефы, B, C, D, E. Уложивъ такимъ образомъ, начинаютъ, съ боку G, укладывать карты въ очередь, для начала которой должна служить верхняя карта въ кучкѣ A. Такъ напримѣръ, если сверху этой кучки лежитъ четверка, то она снимается, кладется съ боку G и начинаетъ очередь, постепенно выходящую. Затѣмъ, остальныя, находящіяся въ рукѣ карты начинаютъ класть, по одной, въ общую кучку F, и если при этомъ выйдетъ пятерка, потомъ шестерка, семерка и такъ далѣе, то кладутся въ кучку G, не смотря на масть. Но если откроется такая же по значенію карта, съ которой начинается очередь, то она неберется или неоткладывается на бокъ G, потому случаю, что когда кончится первый очередный порядокъ, то другой начинается не отъ той же карты (т. е. отъ четверки), но отъ той, которая лежитъ на верху кучки A, и которая открылась при снятіи первой. Каждая изъ боковыхъ картъ B, C, D, E, можетъ сходить въ очередь, когда для нее окажется мѣсто; но въ такомъ случаѣ мѣсто ея замѣщается картою изъ общей кучки F.

Если послѣ трехъ оборотовъ не сформируются четыре очередныя кучки, то пасьянсъ не вышелъ. (Таб. 4, фиг. X).

Пасьянсъ дрезденскій.

Стасовавъ колоду, раскладываютъ въ два ряда A и B 12-ть картъ, по шести въ рядѣ.—Когда въ числѣ этихъ 12-ти картъ выйдетъ какая либо фигура, король, дама или валетъ, то она снимается со стола, кладется подъ исподъ картъ, находящихся въ рукѣ, и замѣщается новою картою. Послѣ этого берутъ карты въ руки и начинаютъ покрывать двѣ парныя кар-

ты, которыхъ число очковъ составляетъ 11-ть, напримѣръ: тузъ съ десяткой, двойка съ девяткой, тройка съ восьмеркой, четверка съ семеркой, пятерка съ шестеркой,—и дѣлаютъ это до тѣхъ поръ, пока не останется паръ для покрышки. Но когда, во время покрыванія картъ, фигура покроетъ кучку, то на нее уже болѣе не позволяется класть картъ и она остается закрытою.—Если такое наложеніе паръ на карты, которыхъ число составляетъ 11-ть, удается до конца колоды, и слѣдовательно всѣ кучки будутъ покрыты фигурами, то это означаетъ выходъ пасьянса. Хотя легокъ, но трудно сходится (Таб. 4, фиг. XI).

Пасьянсъ пирамида.

Стасовавъ колоду, кладутъ на столъ, рядомъ, 15-ть картъ, начиная сверху и укладывая въ форму пирамиды А. Потомъ смотрится, какихъ картъ болѣе въ пирамидѣ и, вмѣстѣ, которыхъ бы можно болѣе употреблять въ очередной порядокъ; такія карты вынимаются изъ пирамиды и кладутся въ рядъ В, какъ начальныя. Послѣ этого берутъ, по возможности, изъ той же пирамиды годныя карты въ очереди кучекъ В, располагая ихъ по мастямъ, а мѣста, увольненныя въ пирамидѣ, разомъ замѣщаютъ картами, находящимися въ рукѣ, какъ они слѣдуютъ по порядку; если изъ нихъ опять окажутся очередныя карты въ кучкѣ В то также туда кладутся и замѣщаются новыми; послѣ этого карты съ рукъ перекладываютъ въ общую кучку С, и если при этомъ, отъ выхода очередныхъ картъ, упразднится въ пирамидѣ мѣсто, то замѣщается уже не съ рукъ, а изъ кучки С.—Когда же всѣ карты сойдутъ съ рукъ въ кучку С и не будетъ свободнаго мѣста въ пирамидѣ, а равно оче-

редныя кучки четырехъ мастей не составились,—то пасьянсъ не сошолъ. (Таб. 5, фиг. XII).

Пасьянсъ пикетный.

Взявъ пикетную колоду, т. е. безъ двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ, хорошенько ее тасуютъ, потомъ берутъ сверху по порядку, три карты вмѣстѣ и покрываютъ. Если изъ числа этихъ трехъ картъ будутъ двѣ одинаковыя, напримѣръ: два туза, два короля, двѣ дамы, два валета, двѣ десятки (младшія карты не считаются), тогда изъ каждой таковой пары берутъ одну карту и откладываютъ въ сторону, а остальныя двѣ отбрасываются. Другія же, вмѣсто этого, изъ двухъ вышедшихъ картъ одинаковой масти, т. е. двѣ пики. черви, бубны или трефы, откладываютъ старшую, а младшую съ другой картой отбрасываютъ.

Который нибудь изъ этихъ двухъ способовъ повторяются до тѣхъ поръ, пока отложится 12-ть картъ, которыя укладываются на столъ по порядку пикетнаго счота, и если въ нихъ, какъ въ пикетѣ, можно сосчитать 90-то,—то пасьянсъ сошолъ; но если не доходитъ до этого числа, то не сошолъ.—Пасьянсъ этотъ довольно рѣдко выходитъ.

Четырехъ товарищей.

Стасовавъ колоду, раскладываютъ ее на 12-ть кучекъ, въ два ряда А и В, каждую кучку сорочкою вверхъ, какъ показано на фигурѣ. Остальныя за этимъ

четыре карты откладываютъ на бокъ, въ кучку С, тоже сорочкою вверхъ и такія карты называются передовыми.

Послѣ этого, необходимо хорошо запомнить номера 12-ти кучекъ и ихъ значенія которыя суть: кучка первая—тузы; 2-я—двойки; 3-я—тройки; 4-я—четверки; 5-я—пятерки; 6-я—шестерки; 7-я—семерка; 8-я—восьмерки; 9-я—девятки; 10-я—десятки; 11-я—валеты; 12-я крали. Для королей нѣтъ кучки, но когда они окажутся въ означенныхъ слѣпыхъ кучкахъ, или въ кучкѣ С, то всегда откладываются внизъ, или съ боковъ.

Когда карты будутъ разложены и кучки замѣчены, то берется одна карта изъ кучки С и, по своему значенію, подкладывается подъ соотвѣтственную кучку: такъ если выйдетъ шестерка, то подъ шестую кучку, если валетъ, то подъ одиннадцатую, и такъ далѣе Вмѣсто подложенной подъ кучку, берется изъ нее верхняя слѣпая карта, перевертывается и также подкладывается подъ назначенную ей собственно кучку. Такимъ образомъ повторяютъ это до тѣхъ поръ, пока въ какой нибудь кучкѣ откроется собственно принадлежащая ей карта, которая уже не трогается съ мѣста, или если откроется король, который помѣщается съ боку. Въ обоихъ такихъ случаяхъ, опять берутъ карты съ передовой кучки С и поступаютъ какъ въ началѣ —Пасьянсъ этотъ считается сошедшимъ въ такомъ случаѣ, когда, раскрывъ кучки послѣ переборки и израсходованія четырехъ картъ, въ каждой изъ нихъ окажется по четыре собственно ей означенной карты, и когда короли будутъ собраны вмѣстѣ. Этотъ пасьянсъ, при означенныхъ условіяхъ, рѣдко выходитъ, а потому, для облегченія, дѣлаютъ слѣдующее исключеніе: когда, при переборкѣ, въ

слѣдующую верхнюю карту и, или она имѣетъ другое значеніе, то поступаютъ съ нею по обыкновенному; когдаже откроется король, то откладывается на сторону и въ такомъ случаѣ берется уже новая карта изъ кучки С; —но и при подобномъ условіи пасьянсъ все таки рѣдко выходитъ. (Таб. 6. Фиг. XIII).

Пасьянсъ звѣзда.

До тасованія картъ, выбираются четыре дамы и помѣщаются какъ показано на фигурѣ; за тѣмъ остальныя карты тасуютъ и потомъ кладутъ ихъ одну за другой, по порядку, въ общую кучку А, наблюдая при этомъ выходъ пятерокъ, которыя помѣщаются поперекъ въ головѣ дамы той же масти, въ мѣстахъ В, В, В, В; а также и четверокъ, которыя помѣщаются въ промежуткахъ между дамами, въ мѣстахъ С, С, С, С,—и чрезъ такое размѣщеніе картъ образуется *звѣзда*. Затѣмъ, пятерки и четверки начинаютъ очередныя кучки и причомъ на пятерки кладутся шестерки, семерки и такъ далѣе, а на четверки обратно—тройки, двойки, тузы и т. д. (по мастямъ). Отъ этаго, когда пасьянсъ сойдется, кучки, начинающіяся пятерками, окончатся валетами, а начинающіяся четверками—королями, и такимъ образомъ всѣ лучи звѣзды покроются фигурами. Этотъ пасьянсъ дѣлается въ три хода или оборота остающейся колоды отъ разложенія картъ въ очередныя кучки. (Таб. 8. Фиг. XVI).

Пасьянсъ полный парадъ.

Хорошо стасованную колоду раскладываютъ на столѣ по порядку, какъ означено въ фигурѣ номера-

какой нибудь кучкѣ откроется собственно принадлежащая ей карта, то вмѣсто оставленія ее на мѣстѣ, тоже подкладываютъ подъ эту кучку, берутъ изъ нее ми, въ пять рядовъ, въ каждомъ по 10-ти картъ, и при чомъ наблюдаютъ, чтобы въ поперечныхъ рядахъ А, В, С, Д, Е, было разстояніе между картами, а въ продольныхъ, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, чтобы верхняя карта касалась нижней и чтобы разложенныя пары не шли поперечно, а вдоль. Уложивъ такимъ образомъ по 10-ти картъ въ пять рядовъ, что составляетъ 50 картъ, остальныя двѣ кладутъ внизъ, сорочкою вверхъ, которыя и называются резервными F, F.

Исполнивъ какъ показано, начинаютъ съ низу отнимать по двѣ карты, одинаковыя по значенію и очкамъ; какъ напримѣръ, въ приложенной фигурѣ снимаются двѣ дамы и двѣ двойки; далѣе тузъ въ ряду Е и тузъ въ ряду Д, который открылся по снятіи дамы; и такимъ образомъ продолжаютъ вынимать одну карту изъ ряда нижняго, а другую изъ верхняго, если онъ открытъ будетъ нижнею вышедшею картою. Потому то, если напримѣръ, нѣсколько одинаковыхъ картъ, годныхъ къ выходу, то необходимо снимать прежде Д, которыя нужны къ дальнѣйшему выходу и болѣе нужныя откроютъ карты. Когда для снятія уже не будетъ болѣе картъ, то открываются резервныя F, F и къ нимъ добираются пары изъ нижнихъ рядовъ, что много облегчаетъ выходъ пасьянса; но онъ рѣдко сходится. Не позволяется брать карты изъ средины; но если случится, что остался одинъ только рядъ сверху, до низу, то позволяется взять вмѣстѣ или одни конечныя или двѣ касающіяся одна другой карты, когда только онѣ будутъ одинаковыя или парныя. (Таб. 9. Фиг. XVIII).

Пасьянсъ Бредулія.

Такъ какъ въ предложенной фигурѣ нельзя было съ точностію означить разложенныя кучки, то есть лежащія карта на картѣ, то надобно замѣтить или помнить, что въ каждой кучкѣ В находится по три карты: одна изподняя, другая средняя, а третья верхняя.

Пасьянсъ начинается выборомъ четырехъ тузовъ, которые и кладутъ сверху въ рядъ А. Послѣ этаго колоду хорошо тасуютъ и раскладываютъ на столѣ кучками В, въ каждой по три карты, но кучки должны быть такъ раздвинуты, чтобы всѣ три карты можно было видѣть: это необходимо къ дальнѣйшему ихъ соединенію. Затѣмъ смотрятъ верхнія карты кучекъ В, что нѣтъ ли чего положить въ очередь кучекъ А, кладя старшихъ на младшія; такъ напримѣръ, въ приложенной фигурѣ можно снять съ 1-ой кучки 3-тью карту, съ четырнадцатой 3-тью и съ шестнадцатой 3-тью.

Когда уже не останется никакой карты для помѣщенія въ кучкѣ А, тогда начинается соединеніе, переходящее изъ кучки на кучку, кладя младшую на старшую, но въ которомъ переходѣ не дозволяется трогать вмѣстѣ двухъ картъ. Здѣсь требуется осторожность, чтобы при переходѣ изъ кучки на кучку, по небрежности, лежащую внизу масть незаложить верхнею картою, т. е. когда будутъ двѣ верхнія карты, могущія взаимно сойти, и одну изъ нихъ положить въ кучку, гдѣ будетъ третья очередная, имѣющая съ ними соединенія; тогда переложеніе этихъ трехъ картъ можетъ сдѣлать то, что ни одна не въ состояніи будетъ выдти, и что требуетъ большой осмотрительности въ послѣднемъ ходѣ.

Когда, послѣ перваго разложенія картъ, не будетъ болѣе очередныхъ картъ, или къ соединенію переходовъ, то оставивъ очередныя кучки A, остальныя тасуютъ и опять также раскладываютъ по три карты въ каждой кучкѣ, на сколько достанетъ, а въ последнемъ разѣ хотя на двѣ или одну кучку, если не достанетъ болѣе, и поступаютъ такимъ же образомъ какъ и прежде Если за третьимъ и послѣднимъ ходомъ не сошло въ кучку A четырехъ въ очередь мастй, то пасьянсъ не сошолъ. Онъ довольно труденъ и требуетъ большаго соображенія, безъ котораго и въ три раза сходитъ рѣдко; но если раскладывать съ терпѣніемъ и вниманіемъ, то часто выходитъ съ разу. (Таб. 10 Фиг. XIX).

Пасьянсъ старый домосѣдъ.

Стасованную колоду раскладываютъ на пять рядовъ, какъ показано на фигурѣ, по 10-ти картъ въ каждомъ ряду, оставляя чрезъ пять картъ промежутокъ; но другія послѣдняго не дѣлаютъ

Уложивъ по этому 50 картъ, двѣ оставляютъ и откладываютъ въ сторону F, F, которые называются *вспомомогательными.*

Здѣсь необходимо большое вниманіе, чтобы не трогать карты съ мѣста до тѣхъ поръ, пока не увѣрятся, что при снятіи ея не произойдетъ препятствія къ соединенію другихъ картъ. Брать карты можно неиначе, какъ съ краевъ правой или лѣвой стороны A, B, C, Д, E; или G, H, J, K, L, соединяя ихъ какъ покажется лучшимъ и восходя вверхъ, т. е. помѣщая старшую на младшей, или наоборотъ. При этомъ не надобно торопиться, а перекладывать, когда окажется, что поступающая карта способна для по-

мѣщенія въ кучкѣ F. F, или къ соединенію, или привлекаетъ къ себѣ другія карты крайнія. Напримѣръ, карта G, отнимается съ картою и присоединяется къ другой крайней В, съ которой она можетъ соединиться,—то чрезъ это валетъ бубновый дѣлается крайнимъ, и при надобности можетъ выдти; также крайнюю карту можно положить на подложенную кучку F, и тогда валетъ передъ будетъ крайнимъ, котораго можно отложить къ крайней картѣ В, или же последнюю положитъ къ валету и открыть лежащую за ней карту, которую если удается, повозможности, умѣстить, то третья карта будетъ уже крайнею и свободною къ выходу. Такимъ образомъ поступаютъ до конца ряда, составленнаго изъ пяти картъ, идя съ лѣвой стороны на правую къ промежутку, а съ правой на лѣвую Когда последняя карта къ промежутку или пятая снимается и выдетъ, тогда свободный рядъ много облегчаетъ выходъ пасьянса, потому что на свободномъ мѣстѣ можно класть карты съ другихъ краевъ, которыя до сихъ поръ не могли быть сняты и препятствовали соединенію. Такъ напримѣръ, случается, что въ ряду всѣ карты годны къ соединенію, но одна крайняя—несчастная, которую нѣтъ возможности снять,—то имѣя свободный рядъ, перемѣщаютъ ее туда и этимъ освобождаютъ цѣлый рядъ, если могутъ открыть другую соединительную карту, съ которой и ту перемѣщонную соединяютъ. Когда же два ряда будутъ пусты, то, не съ большимъ вниманіемъ пасьянсъ необходимо долженъ сойдти. Кромѣ выгоды помѣщать карты въ пустыхъ рядахъ, есть еще выгода въ перемѣщенія очередныхъ картъ. Положимъ, что съ краю находится десятка, девятка, восьмерка, семерка, шестерка и пятерка, а съ другаго края тойже масти валетъ, то, желая ихъ собрать

въ кучу, берутъ весь рядъ по картѣ и перемѣщаютъ на пустое мѣсто, гдѣ пятерка, какъ крайняя, дѣлается середнею, а десятка крайнею, и отъ нея начинается цѣлая очередь, которую можно переложить къ валету, или къ нимъ снять валета и тѣмъ освободить другія карты. Кромѣ вспоможенія, кучки F. F имѣютъ еще ту привиллегію, что относящіяся къ нимъ карты могутъ быть помѣщаемы сверху или снизу, или подходять въ очередь. (Таб. 11. Фиг. XX)

Новый домосѣдъ.

Этотъ пасьянсъ хотя имѣетъ нѣкоторое сходство съ предыдущимъ, однакоже раскладывается иначе. Тотчасъ въ первомъ ряду A кладутъ 11-ть картъ, изъ которыхъ 6-я B, будучи середнею, начинаетъ очередныя кучки. Какая вышла середняя въ первомъ ряду, такія и прочія отбираются и помѣщаются въ срединѣ или въ промежуткѣ между двумя столбцами картъ. Послѣдніе нижніе два ряда не имѣютъ по пяти, но по четыре карты. Вспомогательныхъ тоже нѣтъ. Соединительные переходы дѣлаются, какъ въ предыдущемъ, крайними картами на средніе мѣста B, B, B, B, гдѣ составляются очередныя кучки, которыя если покроются всѣми, то пасьянсъ сошолъ. (Таб. 12. Фиг. XX)

Въ двѣ колоды картъ.

Пасьянсъ двойной Вальтеръ Скоттъ.

Самое названіе этого пасьянса показываетъ, что онъ сходенъ съ вышеизложеннымъ, но только требуетъ болѣе вниманія.

Пасьянсъ начинается съ выбора, изъ двухъ соединенныхъ вмѣстѣ колодъ, осьми картъ какой нибудь масти, смотря собственно на число очковъ, т. е. туза, двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, которыя раскладываются на столѣ въ рядъ А, но только до осьмерокъ. Послѣ этого, стасованныя карты кладутся по одной, какъ они выходятъ въ соединенныхъ колодахъ, въ общую кучку В; въ ряду же С помѣщаются карты, увеличенныя вдвое противъ ряда А, пока дойдетъ до большаго числа нежели 13, которое число изъ суммы очковъ вычитается, и карта, равная остатку, кладется подъ той картой. Этотъ пасьянсъ собственно потому труднѣе, что сначала выходятъ большія карты, при которыхъ необходимо дѣлать болѣе и съ осторожностію ариѳметическихъ дѣйствій. При сдѣланіи одной ошибки или невѣрности однимъ очкомъ, пасьянсъ не можетъ выдти. Повторяется три раза, т. е. карты въ общей кучкѣ В собираются въ руку, но только нетасуются.—Если при раскладываніи съ рукъ въ общую кучку, снятая карта и помѣщонная въ рядъ В, откроетъ карты, тоже годныя къ помѣщенію, то онѣ помѣщаются,—При помѣщеніи королей, которые заключаютъ кучку, особенно въ послѣднемъ ходѣ, если они непокрываютъ въ кучку С другихъ нужныхъ картъ, то лучше удержаться ихъ класть, особенно для сбереженія этихъ мѣстъ королямъ, позднѣе подходящимъ, которые, при помѣщеніи ихъ послѣдними, могли бы оставлять карты,

Пасьянсъ вѣеръ.

Стасовавъ колоды, кладутъ по порядку карты руки въ общую кучку В, откуда берутъ когда выйдутъ, туза, двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку,

семерку, осьмерку, девятку, десятку, валета и наконецъ даму, которыя помѣщаются въ полукругъ А, безъ соблюденія порядка въ ходѣ, но какая прежде выйдетъ, только каждую на своемъ мѣстѣ. Когда же покажется король, помѣщается въ кучку В и тамъ остается до конца. Далѣе кладутъ карты на тѣхъ же мѣстахъ и такимъ же образомъ, какъ то: тузы на тузахъ, двойки на двойкахъ, и такъ далѣе, съ тою только разницею, чтобъ не класть чорную масть на чорную и красную на красную, но обратно, т. е. на туза чорнаго кладется красный, а послѣ опять чорный и опять красный, и такимъ образомъ продолжать до конца въ кучкахъ А. Напримѣръ, въ кучкѣ пятерокъ лежитъ пятерка красная, то нельзя сверхъ ея класть другую красную, пока прежде невыйдетъ чорная; и если выйдетъ прежде красная, то пропускается. Когда послѣ двухъ ходовъ, не болѣе, всѣ карты обѣихъ колодъ размѣстились, а короли остались въ кучкѣ В, пасьянсъ сошолъ; но если одна карта осталась между ними—не сошолъ. Въ двухъ ходахъ онъ рѣдко сходитъ, а потому другіе прибавляютъ еще одинъ ходъ третій, что предоставляется на волю. При первомъ размѣщеніи ряда А, не смотря на перемѣну мастей, т. е. чтобъ на столѣ были раздѣлены чорныя отъ чорныхъ; но тѣ, которые дѣлаютъ три хода въ этомъ пасьянсѣ, уже наблюдаютъ раздѣленіе, потому что этимъ затрудняютъ выходъ (Таб. 14 Фиг. XXIII)

Симпатія.

Этотъ пасьянсъ раскладываютъ двое, для чего каждый беретъ по одной колодѣ, помѣстившись у стола одинъ противъ другаго, и начинаютъ ее рас-

кладывать передъ собою на 16-ть кучекъ, по три карты въ каждой, а остальныя четыре карты въ двѣ кучки по двѣ карты Между играющими, одинъ долженъ класть свои кучки слѣпыми, т. е. вверхъ сорочкою, а другой только двѣ нижнія слѣпыми, а третью, верхнюю, открытою. Начинаетъ тотъ, у котораго карты закрыты, и открываетъ по порядку, по одной картѣ съ каждой кучки, говоря, напримѣръ, что открылась пятерка червей, и если у товарища находится пятерка червей также открытою, тогда оба снимаютъ свои карты, и идутъ далѣе къ другой кучкѣ, поступая такимъже образомъ; но съ одной кучки двухъ картъ снять непозволяется. Когда такимъ образомъ пройдутъ всѣ кучки, и у обоихъ будутъ одни закрытыя кучки, то тѣ, съ которыхъ карты сошли въ пару, откладываются, а другія остаются открытыми, т. е. тѣ, которыя не сошли въ пару. Послѣ того, второй открываетъ со слѣпыхъ только кучекъ, а первый снимаетъ только открытыя оставшіяся карты въ первомъ ходѣ, и такъ постепенно чередуются. Это продолжается, пока всѣ карты выйдутъ въ пары; если же всѣ кучки откроются и у обоихъ не выйдетъ парныхъ картъ, тогда пасьянсъ не сошолъ. Хотя этотъ пасьянсъ по видимому и легокъ, но рѣдко сходится (Таб. 15 Фиг. XXIV.)

Симпатія числовая.

Этотъ пасьянсъ отличается отъ предыдущаго тѣмъ, что сбрасываются не одинаковыя карты, но которыхъ число очковъ составляетъ 14. Напримѣръ, у одного десятка бубенъ, то другой ищетъ четверку бубенъ и непремѣнно той же масти; иначе выбрасывать не позволяется, если несоставляется числа 14-ти и карты

неодинаковой масти. Необходимо наблюдать при этомъ пасьянсѣ точность въ складываніи числа 14-ти, потому что, сдѣлавъ разъ ошибку въ сложеніи двухъ картъ и взявъ по этому ненадлежащую пару, пасьянсъ не выйдетъ. Всего труднѣе снять семерки, которыхъ, какъ и въ предыдущемъ пасьянсѣ, должно сойтиться двѣ одинаковыхъ вмѣстѣ (Таб. 16. Фиг. XXV.)

Пасьянсъ классическій.

Начинаютъ съ выбора изъ обѣихъ колодъ всѣхъ осьми королей, которые укладываются въ верхній рядъ А. Далѣе, стасовавъ обѣ колоды, кладутъ карты въ два ряда В, В, по шести въ рядъ, выговаривая при этомъ:

Тузъ,
Двойка,
Тройка,
Четверка,
Пятерка,
Шестерка,
Семерка,
Восьмерка,
Девятка,
Десятка,
Валетъ,
Дама,

и при словѣ король откладывать карту въ кучку С. Если же случится, что выйдетъ та самая карта, которая произносится,—напр. помѣщая на 3-тью кучку, говорите: тройка, которая если и выходитъ, то угаданная снимается въ сборную кучку Д, а мѣсто ея замѣщается слѣдующею изъ рукъ, повторяя выговаривать: тройка; и такимъ образомъ поступаютъ

при всѣхъ другихъ кучкахъ, когда угадается карта. Также при каждомъ помѣщеніи 12-ти картъ и отбрасываніи 13-й въ кучку С, смотря на кучку В, нѣтъ ли изъ нихъ годной въ очередь кучекъ А, кладя младшую на старшей, т. е. на королей дамы, послѣ валеты, десятки и т. д. и къ масти, то такая карта снимается и кладется въ кучки А; если по выходѣ ея откроется другая, равно годная поступить въ очередь А, то и она помѣщается. Съ кучекъ С и Д позволяется трогать, пока всѣ карты выдутъ въ рукъ въ кучки В. Послѣ этого, сперва открываютъ закрытую кучку С и раскладываютъ карты на столѣ, и которая приходится въ очередь—тотчасъ помѣщается, остальныя остаются. Потомъ, изъ закрытой кучки Д берутъ по одной картѣ, и дѣлаютъ подлкадываніе въ ту кучку В, какую показываетъ число очковъ этой карты; такъ напримѣръ положимъ, вышла двойка, то подкладываютъ подъ вторую кучку, а съ этой кучки снимаютъ верхнюю карту и подкладываютъ подъ соотвѣтствующей ей кучкой, откуда опять снимаютъ верхнюю и подкладываютъ подъ свойственной ей кучкой, что повторяютъ дотѣхъ поръ, пока при сниманіи верхнихъ картъ откроется годная войти въ очередь кучекъ А или когда будетъ такая, какую подложили; въ этомъ случаѣ берутъ другую карту съ кучки Д, и такимъ образомъ поступаютъ до послѣдней.—Когда уже не будетъ больше картъ къ выходу, то оставивъ на столѣ очередныя кучки А, собираютъ кучки В, В. .. слѣдующимъ образомъ: 6-тую кучку кладутъ на 12-тую, 5-ю на 11-тую, 4-ю на 10-ую, изъ чего составится три кучки двойныя, которыя укладываются одна на другой, такъ, чтобъ 12-тая кучка была сверху, а на нее кладутъ остальныя съ закрытой кучки С. Также собираются съ другой стороны 6-ая на 1-ую, 8-ая на 2-ую,

9-ая на 3-тью, которыя опять кладутся одна на другой такъ, чтобы 1-ая кучка была сверху; наконецъ, всѣ кучки соединяютъ вмѣстѣ и, не тасуя, опять повторяютъ то же дѣйствіе, какъ показано вначалѣ. Такимъ образомъ, этотъ пасьянсъ повторяется до трехъ разъ, и если не уложатся всѣ карты въ очередь кучекъ А, то считается на вышедшимъ. Если въ кучкахъ В, особенно въ послѣднемъ ходѣ, такъ соберутся одинаковыя карты, что въ цѣлой кучкѣ не бываетъ другой, въ такомъ случаѣ, если будетъ въ срединѣ карта годная въ очередь, то позволяется ее вынуть изъ средины и положить въ свойственное ей мѣсто.—(Таб. 17. Фиг. XXVI.).

Пасьянсъ дѣдушка.

Изъ двухъ стасованныхъ вмѣстѣ колодъ берутъ сверху пять разъ по 10-ти картъ, которыми и составляютъ рядъ А; далѣе помѣщаютъ поперечно двѣ карты В, В, сорочкою вверхъ, одну надъ рядомъ А, а другую подъ нимъ: онѣ называются *резервными*. Ниже, въ рядъ С, кладутъ еще пять картъ, какія выйдутъ изъ колоды и изъ которыхъ первая вышедшая будетъ во всемъ пасьянсѣ начинающей очередныя кучки; она снимается и кладется ниже въ началѣ ряда Д; напр. вышла двойка, то всѣ находящіяся двойки, сверху ли кучекъ А, въ ряду ли С, въ находящихся ли картахъ въ рукѣ, кладутся, безъ исключенія, въ ряду Д, и начинаютъ очередныя кучки. Далѣе, по порядку покрываютъ по одной картѣ кучки С, 1, 2, 3, 4, 5, при помѣщеніи которыхъ если выйдетъ годная поступить въ очередь Д, то кладется, но болѣе должно стараться помѣщать съ кучекъ А, чтобы закрытыя тамъ карты освобождать. Если при спи-

маніи карты съ кучекъ А или С, откроются двѣ годныя въ очередь, то обѣ кладутся въ очередныя кучки Д. Когда уложились всѣ карты въ кучки С, тогда собираются такимъ же образомъ, какъ помѣщалися, т. е. 1, 2, 3, 4, 5, снова раскладываются, до трехъ разъ, и если при этомъ всѣ карты не помѣстятся въ очередныхъ кучкахъ Д, тогда употребляютъ послѣднее средство, т. е. открываютъ двѣ резервныя карты В, В, которыя иногда очень помогаютъ къ выходу пасьянса. Хотя, по видимому и долженъ легко выходить, однакожъ это бываетъ довольно рѣдко. (Таб. 18, фиг. XXVII).

Пасьянсъ дамскій.

Изъ двухъ перетасованныхъ вмѣстѣ колодъ, берутъ сверху 33 карты и кладутъ въ кучку А; изъ числа же остальныхъ картъ, первая вышедшая сверху начинаетъ очередныя кучки В, В, В, В, В, гдѣ укладываютъ, по масти, старшую на младшей. Если первая карта выйдетъ дама, то она уничтожается и кладется подъ низъ колоды, а слѣдующая за ней уже начинаетъ кучки. Послѣ того, снимаютъ съ кучки А семь картъ, которыя раскладываютъ въ два ряда, по порядку С, С, С, С, С, С, С, и при чомъ кладутъ младшія на старшихъ, въ очередь къ масти. Подъ одной младшей позволительно положить старшую одну; равно кучку С, изъ двухъ очередныхъ картъ состоящую, перенесть и соединить съ другою, въ очередь съ ней сошедшею къ масти. Оставшіяся карты кладутся, по одной, въ общую кучку Д, и когда окажется годная или младшая на старшія въ кучкахъ С и обратно въ кучкахъ В, то таковыя тамъ и помѣщаются, что много способствуетъ къ соединенію очередей.

Первоначальная кучка А имѣетъ то преимущество, что верхняя ея карта, годная въ очередь какихъ либо кучекъ, прежде другихъ помѣщается въ очередь. Когда же въ этой кучкѣ А откроется дама и она годная къ выходу, то имѣется та выгода, что снизу этой кучки отбираются три карты и подкладываются подъ исподъ картъ, въ рукѣ находящихся. Такая же честь (honneur) бываетъ дамамъ, находящимся въ рукѣ: при выходѣ картъ съ руки въ кучку Д если выйдетъ дама и будетъ годна къ помѣщенію въ очередь кучекъ В или С, тогда снизу кучки Д снимаютъ пять картъ и подкладываютъ подъ карты въ рукѣ; если же нѣтъ мѣста для ея помѣщенія въ очередь, тогда только три карты берутъ изъ кучки Д и подкладываютъ подъ карты въ рукѣ. Если дамы откроются въ кучкѣ Д или С, во время перемѣщенія верхнихъ картъ съ этихъ кучекъ, тогда не позволяется брать карты для подкладыванія, но употреблять наравнѣ съ другими.

Если какая либо кучка С упразднится, то не дополняется до тѣхъ поръ, пока изъ кучки А всѣ карты выйдутъ совершенно, при наступленіи чего кладется осьмая кучка С изъ сборныхъ Д, которыя и употребляются къ образованію новыхъ кучекъ С, что вначалѣ дозволено было одной только кучкѣ А.

Тогда только этотъ пасьянсъ считается сошедшимъ, когда всѣ карты изъ кучекъ А, С и Д, равно и въ рукѣ находящіяся умѣстятся въ 8-ми кучкахъ В, по 13 картъ въ каждой, въ очередь и къ масти. Ходъ дѣлается только одинъ. (Таб. 20, фиг. XXIX).

Пряжка.

Стасовавъ двѣ колоды, берутъ сверху 12-ть картъ и кладутъ на столѣ въ видѣ пряжки ААА, которыя

начинаютъ кучки и называются *картами приспособительными*. Если между ними случатся тузы, то они кладутся въ одинъ изъ рядовъ В и служатъ началомъ очередныхъ кучекъ по мастямъ, помѣщая старшую на младшей. Когда при сниманіи картъ въ очередь, будутъ порожнія мѣста съ боковъ А, то они дополняются картами съ руки. Когда между приспособительными картами А случатся двѣ соединяющіяся въ очередь къ масти, то соединяются; только въ этихъ приспособительныхъ кучкахъ кладутъ обратно младшую на старшей, чѣмъ освобождаются мѣста для помѣщенія картъ, находящихся въ рукѣ.

Когда не будетъ болѣе годныхъ въ очередь картъ на столѣ, тогда остальныя въ рукѣ карты кладутъ по порядку, одна за другой, въ общую кучку С, и если при этомъ окажется тузъ, или очередная карта къ кучкамъ В, то такая снимается въ назначенное мѣсто, что облегчаетъ кучки А, которыя выходятъ и помѣщаются въ кучкахъ В, и по снятіи ихъ остаются пустыя мѣста, которыя дополняются съ руки. Случается даже, что изъ двухъ кучекъ А можно сдѣлать одну, при возможности переходить съ кучки на кучку по одной картѣ во всѣхъ кучкахъ А и В, чѣмъ можно болѣе издержать картъ, въ кучкѣ С оставшихся.—Такъ какъ этотъ пасьянсъ дѣлается въ одинъ только разъ, то для выхода требуетъ большаго вниманія и искусства для соединеній. (Таб. 21, фиг. XXX).

Знамя.

Перетасовавъ обѣ колоды, берутъ съ верху 8 картъ, кладутъ въ кучку А, гдѣ верхняя карта покажетъ окончаніе каждой очереди, и потому всѣ кучки надобно начинать очкомъ старше,—напр., какъ

показано на фигурѣ: верхняя карта кучки А пятерка то всѣ кучки будутъ начинаться съ шестерокъ.

Изъ числа картъ, находящихся въ рукѣ, кладутъ около кучки А восемь картъ въ ряды В, В, В, В, т. е. четыре съ одной и столько же съ другой стороны, между которыми если случится карта очкомъ выше противъ верхней карты въ кучкѣ А, то такая кладется надъ той же кучкой, на мѣсто С, и которая будетъ начинать очередную кучку, помѣщая въ ней, не къ масти, старшую на младшей,—и до тѣхъ поръ, пока она не сойдетъ, то есть не окончится картой, лежащей сверху кучки А, то другой очередной кучки начать не позволяется.

Другая очередная кучка можетъ начинаться очкомъ старше верхней, лежащей подъ первой, которая откроется при снятіи послѣдней для закрытія первой очередной кучки, и такимъ образомъ поступается во всемъ ходѣ этого пасьянса.

Остальныя карты кладутся по одной въ общую кучку Д, откуда кладутъ годныя въ очередь на кучки С, или взамѣнъ взятыхъ изъ ряда В, В.

По выходѣ всѣхъ картъ въ кучку Д, берутъ въ руку и, не тасуя, также кладутъ въ другой и послѣдній разъ. Выходъ этого пасьянса зависитъ отъ соединенія всѣхъ картъ въ рукѣ и кучки Д, равно и 8-ми картъ В, которыя заключаютъ восемь очередныхъ кучекъ на мѣстѣ С. (Таб. 22, фиг. XXXI).

Гнѣздо.

Изъ двухъ перетасованныхъ вмѣстѣ колодъ кладутъ 20-ть картъ въ одну кучку А, называемую *гнѣздомъ*, а послѣ того берутъ сверху четыре карты и кладутъ съ боку въ рядъ В, В, В, В, которыя слу-

жатъ началомъ приготовительныхъ кучекъ. Остальныя карты въ рукѣ кладутъ по одной въ сборную кучку С, между которыми, равно сверху кучки А и между картами В, если откроются двойки, то кладутъ ихъ въ два ряда Д, Д и они начинаютъ очередныя кучки. Въ приготовительныхъ кучкахъ кладутъ младшія карты на старшихъ, въ послѣднихъ Д, Д обратно—старшія на младшихъ, и вездѣ по мастямъ. Всегда надобно снимать карты съ гнѣзда А, какія только окажутся годными въ очередь Д или В. Если при раскладываніи окажется, что какую либо кучку В можно снять и присоединить къ Д, то порожнее мѣсто заступаетъ снятая карта съ гнѣзда А. Пасьянсъ этотъ дѣлаетъ три хода, и за каждымъ оставляютъ всѣ кучки и карты на своихъ мѣстахъ, и собираютъ одну кучку С, которую, нетасуя, перекладываютъ по прежнему.—Двѣ карты, вмѣстѣ лежащія и въ очередь сошедшія въ кучкѣ А или С, въ кучку В перекладываются. Сходится часто; но если случится внизу гнѣзда А много начинающихъ картъ, то послѣ трехъ ходовъ можетъ и не сойдти, потому что пасьянсъ тогда только считается сошедшимъ, когда всѣ 8 очередныхъ кучекъ уложатся въ рядахъ Д и не одной карты неостанется на столѣ. (Таб. 23, фиг. XXXII).

Солнце.

Начинаютъ выборомъ всѣхъ 8-ми королей, которые кладутъ въ срединѣ стола, какъ показано на фигурѣ А, А, А, А. Далѣе, стасовавъ обѣ колоды, остальныя карты кладутъ по три въ кучку: двѣ карты сорочкой вверхъ, а третью открыто, вокругъ А, А, А, А, въ видѣ солнца, въ мѣстахъ В, В, В, В, В. .. Во время раскладыванія этихъ кучекъ, если откроются ту-

зы сверху, то кладутъ ихъ между углами А, А, А, А, въ мѣстахъ С, С, С, С, и ихъ мѣсто заступаетъ слѣдующая карта. Когда всѣ карты разложатся сказаннымъ образомъ, то на короляхъ А, равно и на 8-ми тузахъ С, кладутъ на первыхъ младшія на старшихъ, а на послѣднихъ тузахъ обратно. Гдѣ съ кучки снимется карта, то вмѣсто ея открываютъ слѣдующую. Когда очередная кучка нисходящая встрѣтится съ картой въ кучкѣ восходящей, то позволительно переходить съ одной кучки въ другую, что много способствуетъ, доставляя возможность помѣстить карту той же масти, находящуюся въ кучкѣ В.

Нѣкоторые допускаютъ переходы по мастямъ между кучками В; но это уже слишкомъ облегчаетъ бываетъ. Когда выгодно эти ходы образуются, то останется только трефовидная фигура, образованная изъ 8-ми кучекъ, начинающихся тузами. (Таб. 27, Фиг. XXXVI).

Краковскій.

Изъ перетасованныхъ двухъ колодъ положить на столъ 12-ть кучекъ, въ каждой по три карты, въ ряду А, А, А, что составитъ 36 картъ, и при чомъ всѣ три карты должны быть видны, чтобъ лучше можно было выводить соединенія; но изъ средины выдергивать или безъ очереди снять верхнюю карту не позволяется. Если выйдутъ сверху тузы, то ихъ кладутъ въ два ряда В, В, которые начинаютъ очередныя кучки.

Разложивъ кучки, смотрятъ хорошенько, нѣтъ-ли между ними какихъ соединеній и то къ масти, для вывода картъ или для освобожденія мѣста, по снятіи цѣлой кучки, что дѣлается посредствомъ пе-

рекладыванія картъ съ одной кучки въ другую, помѣщая всегда въ кучкахъ А младшую на старшей. Здѣсь наблюдается, чтобъ неперекрещивать мастей между собою, что затруднитъ выходъ пасьянса. По этому, при размѣщеніи 12-ти кучекъ надобно разсмотрѣть, нѣтъ ли гдѣ заложенныхъ картъ, которыя должно стараться освободить. Остальныя въ рукѣ карты кладутъ по одной въ сборную кучку С, наблюдая за выходящими какъ въ очередь В, равно и за помѣщеніемъ младшихъ на старшихъ въ пріуготовительныхъ кучкахъ А, чѣмъ облегчаетъ выводъ картъ изъ сборной кучки С.

Пасьянсъ этотъ сходенъ съ Бредуліей, съ тою только разницею, что послѣдняя въ одну колоду и три хода, а здѣсь въ двѣ и съ одного раза; равно требуетъ большаго вниманія и прилежанія въ перекладываніи соединеній, чтобъ переложеніемъ мастей въ кучкахъ не закрыть ихъ. Однакоже довольно часто сходится. (Таб. 28. Фиг. XXXVII).

Халдейскій.

Начинается, какъ и прочіе, тасованіемъ обѣихъ колодъ; послѣ чего, берутъ сверху 12 картъ и кладутъ на столъ поодной въ порядкѣ, означенномъ на фигурѣ числами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Карты, лежащія въ рядахъ С С подъ № 1, 2, 3, 4 и 7, 8, 9, 10, употребляются только въ очередныя кучки, съ боку ихъ лежащія; тузы и короли будутъ собственно начинать очередныя кучки, и которыхъ при выходѣ снимаютъ и кладутъ въ рядахъ А и В, помѣщая въ рядъ одинаковой масти; такъ напримѣръ, если съ лѣвой стороны находится король пикъ, то возлѣ долженъ быть тузъ пикъ,—и такимъ образомъ

поступаютъ съ прочими, что необходимо, въ послѣдствіи, для перехода картъ. На короляхъ кладутъ очередь нисходящую, т. е. младшую на старшей; на тузахъ же восходящую, старшую на младшей.

Мѣста крыловыя 5, 6, 11, 12, имѣютъ то преимущество, что изъ нихъ карты, годныя въ очередь, снимаютъ, замѣняя ихъ слѣдующими съ руки.

Когда все количество картъ умѣстится, по порядку, на всѣхъ кучкахъ, то начинаютъ дѣлать соединенія. Теперь-то позволительно съ каждой кучки, брать верхнія карты и класть въ очередныя кучки А и В на тузахъ, старшія на младшихъ, или на короляхъ обратно. Когда сойдутъ всѣ годныя карты, тогда начинаютъ перекладывать съ кучки на кучку, и то въ случаѣ нужды, или старшія на младшихъ, или обратно—по мастямъ, и нетолько между кучками А и В, но и между всѣми другими, что много облегчаетъ открытію картъ въ очередь кучекъ А и В.

Наблюдаютъ по возможности, чтобъ соединительными переходами не закрыть дальнѣйшихъ соединеній, равно непокрывать картъ нужныхъ къ соединенію, или, въ противномъ случаѣ, чтобъ послѣ можно было ихъ открыть и употребить. По этому хорошо, при перекладываніи, растягивать карты такъ широко, чтобъ всѣ были видны, тоже и составляющія кучки, чтобъ предъ началомъ дѣйствія можно было заранѣе обдумать ихъ соединенія и начать тогда, когда признается выгоднѣйшимъ.

Когда всѣ переходы и соединенія, по возможности, сдѣланы, тогда собираютъ карты въ руки цѣлыми кучками, начиная съ 1-ой до 13-ой, оставивъ только 8-мь очередныхъ А и В,—и нетасуя раскладываютъ тѣмъ же порядкомъ вторично, то же употребляя съ кучекъ С карты, выходящія въ очередь, съ боку

соотвѣтственно каждой кучкѣ, а съ крыловыхъ 5, 6, 11, 12, ко всѣмъ очереднымъ кучкамъ; далѣе, такимъ же образомъ дѣлаютъ соединенія и переходы, и т. д. Опять тотъ-же сборъ и раскладываніе повторяютъ въ третій и послѣдній разъ. Въ послѣднемъ ходѣ требуется еще болѣе вниманія, потому что одно переложеніе мастей невыгодно можетъ вредить выходу пасьянса; напр., въ переходѣ съ боковой кучки на другую, если внизу была тройка, а на ней лежитъ пятерка, на пятеркѣ четверка и всѣ одной масти, то хотя весь пасьянсъ сошолъ, но если здѣсь не успѣешь снять четверки, потому что другая очередь той же масти окончена, то это испортитъ весь трудъ и пасьянсъ не сойдетъ

Подобныя переложенія менѣе важны въ началѣ, когда въ каждой масти находится еще по двѣ одинаковыхъ карты, не вышедшія въ очередь А и В; напр. въ сказанномъ перекращеніи можно бъ было верхнюю четверку снять на пятерку или тройку, когда ихъ находится по двѣ одинаковой масти въ ходу, пока кучки А и В наполнятся въ очередь картами, и которыя при перекладкѣ не могутъ перемѣниться, а идутъ сначала до конца своимъ порядкомъ. Пасьянсъ этотъ тѣмъ болѣе требуетъ терпѣнія и вниманія, что во всѣхъ соединеніяхъ и переходахъ невозможно никакой карты употребить безъ остановки и осмотрительности, что не закрываетъ ли соединенія или не парализируетъ ли очередныхъ мастей. Часто случается, что двѣ одинаковыя карты лежатъ сверху двухъ кучекъ, то должно разсмотрѣть обѣ кучки и удостовѣриться, которая изъ двухъ своимъ выходомъ откроетъ болѣе соединеній. Между кучками А и В могутъ также дѣлаться переходы. Если кучка, начинающаяся съ туза, а равно другая съ короля, и

1-ая восходя до пятерки, а съ боку ея лежащая, 2-ая, нисходя до шестерки, а съ боковыхъ кучекъ С, С будетъ карта тойже масти, снятіе которой можетъ освободить много картъ другихъ мастей, но снять ея некуда, въ такомъ случаѣ между очередными кучками одинаковой масти дѣлаютъ переходъ; напр. съ боку лежитъ гдѣ нибудь десятка къ снятію, то съ кучки короля верхнюю шестерку кладутъ на пятерку въ кучкѣ туза, итакъ перекладываютъ по одной до десятки, которую снимаютъ на одну изъ двухъ очередныхъ кучекъ, смотря по надобности. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется покрытую или срединную карту вынимать и помѣщать.

Нѣкоторые, не имѣя терпѣнія, въ началѣ хода вынимаютъ четыре туза и короля, каждые иной масти, и кладутъ въ ряду очередныхъ кучекъ А и В, что безъ сомнѣнія облегчаетъ много выходъ пасьянса; но болѣе терпѣливые и въ точности придерживающіеся правиламъ не дозволяютъ себѣ такой вольности, оставляя это только для начинающихъ.

Безъ сомнѣнія, есть безчисленное множество различныхъ пасьянсовъ, но ни одинъ изъ нихъ не могъ превзойти Халдейскій. (Таб. 30-я. Фиг. XXXIX).

Пасьянсъ Катушекъ.

Полныя двѣ колоды раскладываются на тринадцать кучекъ въ два ряда, кладя въ первую кучку двѣ карты, во вторую три, въ третью четыре, и такъ далѣе до послѣдней, гдѣ окажется четырнадцать картъ. Начальными картами всегда бываютъ тузы въ порядкѣ возвышающемся и по мастямъ. Если сверху разложенныхъ кучекъ встрѣтятся тузы и другія на нихъ идущія карты, то онѣ снимаются въ начальныя мѣста.

Когда ничего нейдетъ, то начинаютъ дѣлать между кучками переводы по мастямъ же, но уже въ порядкѣ понижающемся. Послѣ этого берутъ въ руки послѣднюю кучку въ четырнадцать картъ и пересматриваютъ ее, не перемѣшивая съ верхней карты до нижней. Если въ этой кучкѣ, хотя бы даже и въ срединѣ, окажется какая либо карта, могущая идти на какую либо на верху переводныхъ кучекъ лежащую карту, то есть одной съ нею масти и въ порядкѣ понижающемся, то она туда кладется;—но замѣтьте, не вынимается изъ средины кучки одна, а со всѣми на ней лежащими картами, сколько бы ихъ небыло; напр: если въ срединѣ пересматриваемой вами кучки седьмою картою будетъ шестерка червонная, а въ одной изъ прочихъ кучекъ сверху лежитъ червонная семерка—то вы кладете на нее вашу шестерку со всѣми на ней лежащими шестью картами, и тамъ на верху будетъ уже другая какая либо карта, а шестерка червонная попадется также въ середину; ваша послѣдняя кучка изъ 14 картъ уменьшится семью, а другая этимъ же количествомъ картъ увеличится. Если по снятіи шестерки червонной въ разбираемой вами кучкѣ окажется напр. восьмерка пиковая, а на другихъ кучкахъ сверху лежитъ пиковая семерка, то вы ее берете къ себѣ; а если откроется тузъ, то снимаете его на мѣста начальныя; а если этотъ тузъ, открывшись, будетъ послѣднею картою, то ваша кучка совсѣмъ уничтожается. Если же послѣдняя карта, открывшись, будетъ не тузъ, то хотя бы она и шла куда, либо въ переводъ, но лучше ее не класть, стараясь сколь можно менѣе уничтожать совсѣмъ кучки, чѣмъ предоставляютъ себѣ болѣе случаевъ къ переводу.—Такимъ образомъ вы пересматриваете всѣ тринадцать кучекъ одну послѣ

другой, по порядку, безконечное число число разъ начиная послѣ первой опять послѣднюю: отъ сего пересмотра и переводовъ, къ кучкахъ карты непримѣтно и по немногу складываются по мастямъ, въ порядкѣ понижающемся, а число кучекъ уменьшается.— Надобно еще замѣтить, чтобы между начальными кучками стараться—накладывать карты уравнительно, т. е. если на одномъ тузѣ карты дошли до восьмерки, то чтобы и на другой той же масти тузѣ карта не доходила далѣе девятки, а хотя бы и шла на нее десятка, то лучше не класть.—Отъ этого большею частію зависитъ успѣхъ раскладки, которая кончается удачно, когда всѣ тринадцать кучекъ уничтожатся и перейдутъ на мѣста начальныя.

У привыкшаго къ этой раскладкѣ, она очень часто удается; главный случай, когда она выдти не можетъ, это—когда два короля одной масти, положимъ бубновые, лежатъ на бубнахъ же, тогда уже это естественное препятствіе, и необходимо одного изъ этихъ королей при раскладываніи снять и положить куда нибудь въ середину колоды, для этого я совѣтую начинать раскладывать тринадцать кучекъ не съ первой, гдѣ двѣ карты, а съ послѣдней, въ которой 14-ть картъ, оборотя карты лицомъ къ себѣ; такимъ образомъ порядокъ картъ въ кучкахъ не смѣшается, а вы получите возможность, отсчитывая карты, замѣтить: не лежитъ-ли гдѣ два короля на своихъ мастяхъ.

Тринадцать кучекъ.

Здѣсь обѣ колоды раскладываются на тринадцать кучекъ: въ первую кладутъ двѣ, во вторую три, а въ послѣднюю четырнадцать картъ, и тутъ переводы картъ съ одной кучки на другую допускаются въ по-

рядкѣ понижающемся по мастямъ, но только между открытыми сверху картами; начальныя карты тоже всегда тузы, въ порядкѣ восходящемъ и по мастямъ—но потомъ уже слѣдуютъ другіе пріемы.—Переводя всѣ карты, идущія съ одной кучки на другую, берутъ первую кучку изъ двухъ картъ и перекладываютъ въ ней нижнюю карту на верхъ; во второй кучкѣ перекладываютъ всѣ три карты, верхнюю внизъ, за ней вторую, а нижнюю на верхъ, и такъ переворачивать всѣ кучки по порядку до послѣдней. Перевернувъ одну кучку, смотрятъ, нѣтъ ли гдѣ какого перевода, или нейдетъ ли что на мѣста начальныя, и послѣ уже принимаются переворачивать слѣдующую кучку. Окончивъ эту операцію, берутъ послѣднюю кучку въ четырнадцать картъ и раскладываютъ ее всю по другимъ, начиная съ первой до послѣдней, и опять переводятъ или складываютъ карты, куда нибудь идущія. Еслибы случилось, что въ первой или въ обѣихъ первыхъ кучкахъ не было уже ни одной карты, по снятіи ихъ на другія, то все-таки мѣста ихъ не уничтожаются, а замѣщаются картою изъ послѣдней кучки, а сама она уже уничтожается. Если уничтожаемой кучки осталось въ рукахъ нѣсколько картъ, то ихъ опять кладутъ по порядку, прежде на первую а потомъ на другія. Изъ этого объясненія видно, что кучки постепенно уничтожаются, и останется одна первая, бывшая изъ друхъ картъ, но потомъ очень увеличившаяся;—съ переложеніемъ же и этой, раскладка должна выдти, то есть всѣ карты размѣстятся по мѣстамъ начальнымъ.

Тузы въ тройной рамкѣ.

Здѣсь рамку составляютъ двѣнадцать кучекъ, каждая въ три карты, которыя нѣсколько раздвигаются,

чтобы видѣть, незаложена ли какая масть своими послѣдними картами и чтобы самому не заложить ихъ при раскладываніи. Начальные всегда тузы въ порядкѣ восходящемъ, на рамку же они кладутъ въ противномъ порядкѣ и переводятся съ одного мѣста на другое, и тамъ и тутъ, всегда по мастямъ.—Эта раскладка занимательна тѣмъ, что представляетъ затрудненіе распутывать и освобождать заложонныя въ рамкахъ карты.—Должна выходить съ одного раза.

Безначальный.

Здѣсь нѣтъ опредѣленной карты, а всякая по произволу раскладывающаго можетъ сдѣлаться начальною и кончится чѣмъ случится. Все таки начальныхъ кучекъ четыре, и всѣ онѣ могутъ имѣть разныя начатыя карты, слѣдовательно и разныя окончательныя; напр. пики могутъ начаться двойкою и кончиться тузомъ, тогда какъ бубны начнутся семеркою, а кончатся шестеркою той же масти, потому что здѣсь порядокъ восходящій и по мастямъ. Вотъ какимъ образомъ дѣлается раскладка:

Смѣшавъ одну полную колоду, разложите въ три ряда по шести одиночныхъ картъ, всего 18-ть; а потомъ, по произволу вашему, выберите любую карту и назначьте начальною; разумѣется предпочтительно должно начать съ той масти, которая болѣе картъ позволитъ вамъ снять изъ одиночныхъ картъ; при чомъ позволяется верхнюю карту держимой въ рукахъ колоды имѣть вскрытую и посмотрѣть въ ней нижнюю карту—дабы не начать, напримѣръ, съ шестерки или семерки червонной, когда внизу лежитъ десятка

червонная, что значило бы, что вы не снимете болѣе одной восьмерки до самаго конца и тѣмъ сдѣлаете раскладку навѣрное удачною.

Открытая въ рукахъ карта способствуетъ вамъ къ соображенію, съ которой выгоднѣе начать, но подсматривать сверху далѣе первой карты не позволяется; это было бы уже любопытство, а не искуство.— Снявъ для первой масти изъ восемнадцати картъ три, четыре или сколько случится, а чѣмъ болѣе, тѣмъ выгоднѣе, вы ихъ тотчасъ замѣняете новыми одиночными картами изъ рукъ, и начинаете вторую масть какою хотите картою; потомъ третью и четвертую, всегда замѣщая снятыя на мѣста начальныя карты другими изъ рукъ. Раскладка должна выдти съ одного раза, и нечего перекладывать во второй разъ, ибо здѣсь нѣтъ сборной кучки.

Въ поддавки.

Двое играющихъ берутъ каждый по одной полной колодѣ картъ и начинаютъ такъ: первый кладетъ на столъ карту, на нее тотчасъ второй кладетъ свою, тамъ опять кладетъ карту первый и опять второй, по очереди и по одной картѣ попеременно, все на одну кучку, до тѣхъ поръ, пока у кого нибудь вскроется тузъ или король, какіе бы то ни были. Вскрывшій ихъ, долженъ остановиться, а противникъ долженъ ему положить за короля двѣ пустыя карты (а здѣсь всѣ карты считаются пустыми, выключая короля и туза), а за туза—три и заставить его принять всю кучку картъ къ себѣ, которую онъ кладетъ не примѣшивая подъ низъ держимой имъ колоды. За тѣмъ сдавшій карты, начинаетъ опять открывать одну, кладя ее на столъ; принявшій кладетъ послѣ него свою,

всегда на одну кучку, и такъ игра продолжается до того времени, пока обѣ колоды перейдутъ къ одному игроку. Тотъ, кто отдалъ всѣ свои карты до послѣдней, остается въ выигрышѣ.

Бильярдная игра.

Бильярдная игра, заимствовавшая, вѣроятно, названіе свое отъ употребляемыхъ для этой игры шаровъ (биль, billes), имѣетъ свои особенные инструменты и свой особенный языкъ. Многочисленныя правила ея раздѣляются на общія и частныя. Послѣднія состоятъ изъ ряда различныхъ партій, подробности которыхъ мы опишемъ послѣдовательно.

Прежде бильярдная игра предоставлялась только мужчинамъ и въ особенности молодымъ людямъ, и въ нее играли только въ кофейныхъ, трактирахъ и другихъ подобнаго рода публичныхъ мѣстахъ; но въ настоящее время она вошла во всеобщее употребленіе: на бильярдѣ играютъ дамы, онъ сдѣлался необходимою принадлежностью каждаго порядочнаго загороднаго дома; его можно встрѣтить даже въ богатыхъ домахъ; наконецъ, имѣть у себя бильярдъ составляетъ одно изъ условій хорошаго тона и общественнаго приличія.

Принадлежности бильярдной игры.

Бильярдъ состоитъ изъ трехъ главныхъ частей, которыя суть:

1) Столъ.
2) Сукно.
3) Борты.

Столъ имѣетъ отъ тридцати до тридцати шести дюймовъ въ вышину; двѣнадцать футовъ въ длину и шесть въ ширину, между бортами.

Борты опушены суконною кромкою.

Сукно, обыкновенно зеленаго цвѣта, наклеено сверху и покрываетъ совершенно весь столъ

На четырехъ углахъ стола и посрединѣ длинныхъ бортовъ, сдѣланы круглыя отверстія или дыры, называемыя *лузами*, которыя должны принимать шары.

Кій есть ничто иное какъ палка, которою толкаютъ шаръ. Онъ оправленъ на толстой своей оконечности въ слоновую или въ простую кость; впрочемъ можно обойтись и безъ этой оправы. Инструментъ этотъ держатъ за тонкій конецъ, и толкаютъ шаръ другимъ концомъ.

Столъ, какъ мы сказали выше, имѣетъ лузы. Эти лузы, полукруглыя углубленія, имѣющія около двухъ дюймовъ въ діаметрѣ и находящіяся въ числѣ шести, назначены для принятія шаровъ.

Шары дѣлаются изъ слоновой или простой кости, имѣютъ величину соотвѣтствующую діаметру лузъ, и бываютъ различнаго цвѣта: бѣлые, красные, розовые, синіе, зеленые и жолтый. Достоинство бильярдныхъ шаровъ, то есть за сколько очковъ отвѣчаетъ каждый изъ нихъ, измѣняется, смотря по ихъ цвѣту.

Существенныя основанія бильярдной игры.

Бильярдная игра, требующая большаго проворства, особенной ловкости и продолжительнаго упражненія, состоитъ собственно въ томъ, чтобъ посредствомъ удара, привести въ движеніе или подкатить свой шаръ или шаръ противника въ то мѣсто, въ которое

желаютъ, напримѣръ въ ту или другую лузу, или ударить имъ въ другой шаръ и заставить его войти въ лузу. Вся трудность заключается здѣсь въ томъ, какимъ образомъ ударить своимъ шаромъ въ шаръ своего противника.

Эта проблема, какъ и всѣ прочія, свойственныя бильярдной игрѣ, разрѣшается слѣдующими двумя правилами:

1) Уголъ ударенія шара объ одинъ изъ бортовъ бильярда, равенъ углу отраженія.

2) При встрѣчѣ одного шара съ другимъ, если мы проведемъ между ихъ центромъ прямую линію, которая по необходимости пройдетъ черезъ точку соприкосновенія, то эта линія означитъ направленіе шара, пущеннаго послѣ удара. Отъ точнаго примѣненія этой задачи проистекаетъ такъ называемое *познаніе дѣйствій*, познаніе, пріобрѣтаемое не иначе какъ долговременнымъ упражненіемъ и опытами, производимыми на самомъ бильярдѣ. Такъ какъ всѣ тонкости и подробности бильярдной игры невозможно объяснить посредствомъ однихъ только теоретическихъ указаній, безъ помощи практики, то мы ограничимся здѣсь описаніемъ различныхъ игръ, а также нѣкоторыхъ правилъ, потому что практическое изученіе возможно только на самомъ дѣлѣ.

Простая партія.

Въ эту партію обыкновенно играютъ два игрока; впрочемъ въ ней могутъ принимать участіе три или четыре, которые въ такомъ случаѣ играютъ поперемѣнно.

Если играютъ трое, то одинъ изъ нихъ по очереди занимаетъ ролю короля и продолжаетъ партію без-

прерывно; оба его противника смѣняются, какъ скоро кто нибудь изъ нихъ ошибется, потеряется, или король сдѣлаетъ шара, однимъ словомъ, когда король что нибудь считаетъ. Или играютъ еще такъ, что первый, играющій противъ короля, сперва перестаетъ играть, если король сдѣлалъ половину партіи, то есть шесть очковъ.

При четырехъ мѣняются два и два, другъ съ другомъ.

Когда всѣ участки, каждый въ свою очередь, были королями, это называется *туромъ*.

По предварительномъ условіи между игроками на счотъ цѣны и очковъ, а равно *капота*, кидаютъ два игорныхъ шара въ одну лузу; тогда вынувшій № 1 выставляетъ шаръ и есть первый король.

Кто не попадетъ въ шаръ противника или сыграетъ его шаромъ, тотъ проигрываетъ одно очко.

Сдѣлавшій шара снова выставляетъ его; также тотъ, кто возьметъ въ одно время два или нѣсколько очковъ, дѣлаетъ acquit или ставку.

Кто потеряетъ, платитъ два, а если къ тому еще онъ не попалъ въ шаръ противника, три очка.

Выбросившій шаръ противника за бортъ выигрываетъ два очка, а выбросившій свой собственный шаръ теряетъ такое же число очковъ. Кто сдѣлаетъ *нонпассе* (см. словарь), тотъ теряетъ два очка, а другой выставляетъ.

Кто потеряется, или выброситъ свой шаръ за бортъ, недостигнувши имъ шара противника, теряетъ четыре очка.

Партія кончается двѣнадцатью очками.

При этой игрѣ позволено употребленіе обыкновенныхъ пособій, какъ то: козелка, мазика, оборота и пр.

Тріамболь.

Въ эту партію обыкновенно играютъ двое, если же принимаютъ въ ней участіе трое или четверо, то слѣдуютъ тѣмъ же правиламъ, какія назначены для предыдущей игры. Къ этой игрѣ принадлежатъ оба игорные шара и одинъ карамбольный, который при началѣ игры ставится на опредѣленное вверху карамбольное мѣсто.

Всѣ условія относительно цѣны или капота должны быть окончены до начала игры.

Партія состоитъ изъ двадцати четырехъ очковъ; 11-е есть простой, а 3-е—тройной капотъ.

Если одинъ игрокъ даетъ другому что нибудь впередъ, то капотъ можетъ быть опредѣленъ по обоюдному добровольному согласію. Если же предварительно небыло сдѣлано никакого условія, то получившій нѣсколько очковъ впередъ, прежде чѣмъ онъ выйдетъ изъ простаго капота, то есть 12 очковъ, имѣетъ право также счесть ещо половину отъ очковъ, получонныхъ имъ впередъ

Кто выставляетъ, тотъ не долженъ ударять своимъ шаромъ въ бортъ такъ сильно, чтобъ онъ, отскочивши, попалъ въ карамбольный шаръ, стоящій на серединѣ; если же это случится, то онъ теряетъ очко; столько же теряетъ и тотъ, кто, выставляя, дотрогивается до карамбольнаго шара.

Кто дѣлаетъ карамбольный шаръ, тотъ платитъ три очка, и столько же платитъ тотъ, который послѣ того потеряется.

За сдѣланный игорный шаръ считается три очка, и столько же считаетъ противникъ за потерявшійся потомъ.

Если карамбольный шаръ будетъ сдѣланъ въ то время, когда шаръ противника стоитъ на полѣ, то его ставятъ на прежнее мѣсто, и получается право продолжать играть на этотъ шаръ или на шаръ противника; если же другаго игорнаго шара нѣтъ на полѣ, то выставляется карамбольный шаръ и снова дается ставка (acquit).

Если кто своимъ шаромъ ударитъ въ одно время оба шара, тотъ дѣлаетъ тріамболь или карамболь и считаетъ два очка.

Сдѣлавшій въ одно время карамболь и карамбольный шаръ, считаетъ пять очковъ; сдѣлавшій подлѣ шаръ противника, считаетъ четыре, а при карамболѣ оба шара—семь очковъ.

Если кто потеряется при одномъ изъ этихъ случаевъ, то хотя считаютъ за карамболь два, но и противникъ считать имѣетъ право за потерянный шаръ на карамболь три, а на игорный шаръ два очка. Еслибы партія стояла уже на 22 очкахъ, то въ этомъ случаѣ она отъ карамболяжа приходитъ къ концу

Впрочемъ, по этому правилу играютъ не вездѣ, а именно, не считаютъ карамболя, когда за нимъ кто потеряется; также карамболь не вездѣ кончаетъ партіи, почему о томъ и другомъ надлежитъ дѣлать уговоръ предварительно.

Если игорный шаръ въ то время, когда будетъ сдѣланъ карамболь, станетъ прямо на его мѣсто, то послѣдній становится на ближайшій отъ него пунктъ, и его роняютъ на игорный столъ и предоставляютъ ему свободу стать на какомъ угодно мѣстѣ.

Кто сдѣлаетъ карамболь и будетъ играть прежде, чѣмъ поставятъ шаръ на мѣсто, теряетъ одно очко.

Если карамболь остается на полѣ и если играющій теряется съ нимъ вмѣстѣ на игорный шаръ, то про-

тивникъ играетъ въ карамбольный шаръ, гдѣ бы онъ ни стоялъ; если онъ играется въ квартирѣ, то должно играть на него наискось (par bricole); кто непопадетъ въ него, теряетъ одно, а если потеряется при этомъ, проигрываетъ три очка

Въ этой игрѣ запрещается перебросить чужой шаръ. Тотъ, кто перекинетъ карамбольный шаръ, наказывается тремя, а игорный шаръ двумя очками.

При четырехъ игрокахъ, тотъ, который перебросит шаръ, долженъ оставить игру.

Если оба шара сыграны противникомъ въ квартиру, то должно играть на одного изъ нихъ, или дать ставку (acquit) съ потерею одного, также какъ промахъ, при ударѣ наискось (par bricole), считается за одно очко.

За швейцарцевъ платятъ въ наказаніе три, а за нонпассе—одно очко.

Употребленіе пособій позволительно.

Карамболь.

Въ этой партіи можетъ принимать участіе такоеже число игроковъ, какъ и въ предшествовавшихъ. Кромѣ двухъ игорныхъ шаровъ, къ ней принадлежатъ два карамбольныхъ, изъ которыхъ одинъ ставится какъ въ тріамболѣ, а другой на мѣсто у камеры.

При началѣ игры должно условиться, во всѣ ли лузы могутъ дѣлаться карамбольные шары, или нѣтъ.

Такъ какъ эта партія состоитъ изъ тридцати шести очковъ, то простой капотъ, когда не имѣютъ восьмнадцати, а тройной, когда не имѣютъ девяти очковъ, теряются. Здѣсь однако наблюдается тоже, что сказано было выше при тріамболѣ.

Во всемъ прочемъ исполняются правила прежней игры, и карамболяжъ между карамболями считается за три очка.

Каролина или карамболь въ пять шаровъ.

Эта партія играется въ пять шаровъ. Здѣсь соблюдаютъ такія же правила, какъ и при тріамболѣ. Кромѣ двухъ игорныхъ щаровъ употребляются еще три меньшаго размѣра, то есть два карамбольныхъ шара и одинъ стоящій на срединѣ, называемый каролиною.

Передъ началомъ каждой игры условливаются: должно ли считать карамболяжъ или нѣтъ.

Карамболяжъ съ игорнымъ шаромъ противника считается за два, съ каролиной и карамболемъ за четыре, съ игорнымъ шаромъ противника и съ каролиной—за три, и карамболяжъ съ обоими карамболями тоже за три очка.

Если по многимъ шарамъ сдѣланъ карамболь, то считаютъ карамболяжи по порядку, какъ они были сдѣланы. Тронуть, напримѣръ, сначала каролину, потомъ игорный шаръ и наконецъ карамболь, считаютъ за шесть очковъ; но если ударятъ сначала по игорному шару, потомъ по каролинѣ и наконецъ по карамбольному шару, то считаютъ семь очковъ.

Каролина можетъ быть сдѣлана только въ двѣ среднія лузы, и считается за шесть очковъ. Если кто послѣ этого потеряется, или сыграетъ въ угловую лузу, то платитъ такое же число очковъ.

Потерявшій шаръ при карамболѣ считаетъ три очка.

Такъ какъ эта игра оканчивается сорока восьмью очками, то подъ двадцатъ четвертымъ бываетъ простой, а подъ двѣнадцатымъ тройной капотъ.

Русская партія.

Эта партія, называемая также рѣзвою, и отличающаяся отъ всѣхъ другихъ своею неправильностью, идетъ на сорокъ или шестьдесятъ очковъ и играется съ пятью шарами каролины, изъ которыхъ одинъ жолтый, одинъ красный, одинъ розовый, зеленый или голубой, и два бѣлыхъ.

Бѣлые шары считаютъ два очка; красный считаетъ три, розовый—четыре, жолтый—шесть.

Бѣлые шары выигрываютъ вездѣ; красный и розовый только въ четырехъугольныхъ лузахъ, потому что они теряютъ на срединѣ; жолтый въ однѣхъ лишь середнихъ лузахъ, вездѣ же онъ теряетъ столько очковъ, сколько могъ бы выиграть ихъ, то есть шесть.

Кто выигрываетъ очки, тотъ продолжаетъ играть.

Игрокъ, начинающій игру, даетъ свою ставку внѣ квартиры, гдѣ ему вздумается, не обязываясь ударять въ бортъ.

Если, давая ставку, трогаютъ шары, то теряютъ столько очковъ, сколько окажется тронутыхъ шаровъ; послѣдніе остаются на томъ мѣстѣ, на которомъ находятся, а если они упадаютъ въ лузу, то ставятся опять на ихъ относительныя точки.

Играющій вторымъ, долженъ дѣлать первый ударъ по бѣлому шару; если онъ дотрогивается прежде до другихъ, то теряетъ, какъ сказано это было въ предыдущемъ правилѣ; послѣ этого удара, онъ можетъ играть въ какой угодно ему шаръ.

Красный шаръ ставится на той же точкѣ, какъ и въ прочихъ партіяхъ; жолтый на срединѣ, а синій—на точкѣ, которая образуетъ центръ полукруга квартиры.

Когда мѣсто сдѣланнаго шара находится занятымъ, послѣдній ставится на незанятую точку, самую отдаленную отъ игрока; если всѣ они заняты, то помѣщаютъ его возлѣ малаго, наиболѣе отдаленнаго, борта, и въ направленіи прочихъ шаровъ.

Если кто другой, кромѣ продолжающаго игру, останавливаетъ или отводитъ катящійся шаръ, и если этотъ шаръ нетеряется, то остановившій теряетъ шаръ, а другой продолжаетъ.

Если играющій трогаетъ шаръ тогоже цвѣта, или свой собственный, то дѣлаетъ его недѣйствительнымъ; но не происходитъ никакой потери, если это будетъ шаръ противника; тогда послѣдній воленъ оставить его на томъ мѣстѣ, на которомъ онъ находится, или взять его въ руку.

Въ русской партіи каролина можетъ быть сдѣлана во всѣ шесть лузъ и вездѣ считается за шесть очковъ.

Кто дѣлаетъ карамболь, несдѣлавши шара, считаетъ это и продолжаетъ играть.

Кто потеряется, платитъ за это, какъ за сдѣланный шаръ и продолжаетъ играть.

Кто сдѣлаетъ два шара и тотчасъ же потеряется, считаетъ оба шара за сдѣланные и продолжаетъ играть.

Кто чужой или свой собственный шаръ перебро-ситъ за бортъ, платитъ за это и продолжаетъ играть.

При этой игрѣ для искуснаго игрока нетрудно оставаться въ ударѣ и вскорѣ кончить всю партію.

Впрочемъ, многіе пункты русской партіи зависятъ отъ условія.

Круговая (A LA RONDE).

Въ эту партію играютъ съ двѣнадцатью шарами и еще однимъ шаромъ больше.

Число игроковъ не опредѣляется.

Каждый изъ играющихъ передъ началомъ игры дѣлаетъ ставку, изъ которой платится выигрышъ, а проигрышъ поступаетъ въ кассу.

Игорный шаръ сначала и всякій разъ какъ онъ въ рукѣ, ставится намѣсто каролины.

Шары раставляются въ одинакомъ порядкѣ, плотно къ краямъ, такъ что отъ одной лузы до другой всегда стоятъ два шара.

Жребій рѣшаетъ, кому изъ игроковъ слѣдовать за другимъ, и это отмѣчается на доскѣ.

Первый игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ, стоящимъ на мѣстѣ каролины, въ одинъ изъ двѣнадцати шаровъ, стоящихъ по краямъ. Въ этихъ же надобно играть по порядку съ краю, именно отъ правой руки къ лѣвой, или отъ лѣвой къ правой, прежде чѣмъ можно играть на шара, сдвинутаго съ мѣста.

Кто дѣлаетъ ошибку и роняетъ сдвинутый шаръ, тотъ теряетъ два очка.

Кто сдѣлаетъ другой шаръ, тотъ играетъ до тѣхъ поръ, пока дѣлаетъ шары. Хоть въ то время, когда шары стоятъ еще по краямъ, должно играть преимущественно въ нихъ; однако шары, которые опять подошли къ краю, отъ того освобождаются.

Промахъ на шаръ, въ который было намѣрено, если потомъ и былъ чокнутъ другой шаръ, обозначается чертой на доскѣ или маркой.

Если при такомъ промахѣ трогаютъ другаго шара, то теряютъ три марки; еслиже дѣлаютъ нѣсколько шаровъ, то платится за каждый по 2.

Если играющій не попадетъ въ послѣдняго изъ стоящихъ по краямъ шаровъ, то платитъ одну марку и долженъ столько времени играть въ него, пока

въ него попадетъ; еслиже онъ сдѣлаетъ его при второмъ ударѣ, то за это ничего не считается.

За каждый сдѣланный шаръ, еслибы даже ихъ было много, получаютъ по двѣ марки.

Если еще по краямъ стоятъ шары, и если противъ правила сыграютъ въ другой шаръ, а потомъ ударятъ въ слѣдующій, то это не почитается за ошибку и за каждый при томъ сдѣланный шаръ получаютъ по двѣ марки.

Всѣ сдѣланные шары не участвуютъ въ игрѣ.

Перебросить чужой шаръ черезъ бильярдъ позволяется, и за это платится двѣ марки; впрочемъ на многихъ бильярдахъ это непозволено, почему и надобно въ томъ предварительно условиться. Камеры небываетъ.—Употребленіе бильярдныхъ пособій допускается.

Если шаръ оттого, что потеряется или перескочитъ черезъ бортъ, сойдетъ съ поля, то его снова толкаютъ съ середины.

Кто промахнется или ударитъ не по настоящему шару и въ тоже время потеряется, платитъ три марки; столько же обязанъ онъ заплатить и въ томъ случаѣ, если перебросптъ свой шаръ черезъ бортъ.

Если кто потеряется и сдѣлаетъ шары, то считаютъ за каждый по двѣ марки.

Если всѣ шары до одного сдѣланы, то имъ и игорнымъ шаромъ играется попеременно; первый ударъ дѣлается послѣднимъ, и это случается тогда, когда имѣютъ обыкновеніе, вмѣсто игорнаго шара, брать меньшій шаръ, чтобъ имъ выиграть партію.

Если одинъ изъ двухъ сдѣлалъ шара, то сдѣлавшій его получаетъ отъ каждаго соучастника игры по четыре партіи; если же онъ потеряется или перебросптъ свой шаръ за бортъ, то обязанъ заплатить

каждому по четыре марки, а также и деньги за партію; сверхъ того слѣдующую игру онъ долженъ начинать первый.

—

Въ пирамиду.

Въ этой игрѣ число игроковъ неопредѣлено, только во всякомъ случаѣ оно должно быть нечотное.

Сначала должно уговориться: считать ли по шарамъ или по очкамъ на шарахъ, и по скольку платить за то и другое.

Игроки раздѣляются по жребію на двѣ равныя части при каждой партіи.

Въ самой партіи обѣ стороны мѣняются одна съ другою, такъ что при каждой партіи слѣдуютъ по два; впрочемъ не вездѣ бываетъ такъ; но по порядку, назначенному жребіемъ, каждый игрокъ играетъ для себя, кладетъ сдѣланные шары и по окончаніи партіи считаетъ число очковъ.

Первый играетъ изъ камеры на пирамидально разставленные остріемъ къ нему 15 или 21 шаровъ.

За каждый промахъ считается очко.

Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ остается играть.

Если шаръ сыгралъ въ квартиру, то играть на него должно не прежде, пока не останется внѣ никакого другаго шара.

Въ каждой партіи должно поступать также, какъ было сказано выше объ игрокахъ.

Чужой шаръ, выброшенный за бортъ, идетъ за сдѣланнаго.

При концѣ игры послѣднимъ и игорнымъ шаромъ играютъ поперемѣнно, и оба считаютъ, если одинъ

изъ нихъ сдѣланъ, еще столько очковъ, сколько на нихъ находится.

Деньги за партію платятся всѣми играющими.

Кончившій партію, въ слѣдующей партіи опять начинаетъ.

Охота (A la chasse).

Эта партія имѣетъ большое сходство съ предыдущею, и въ ней употребляются тѣже самыя правила, если они не объяснены другими.

Маленькіе шары устанавливаются вдоль по порядку, такъ что ихъ линія пересѣкаетъ верхнее карамбольное мѣсто, на которое становится средній шаръ.

Кто потеряется, тотъ долженъ отдать противной партіи шаръ, которымъ онъ игралъ, также и прочіе шары въ подобномъ случаѣ.

Если сдѣланный шаръ не былъ сперва тронутъ, то противная партія хотя и беретъ его, однако не можетъ брать другихъ.

Въ концѣ партіи не играютъ, какъ въ пирамидѣ, попеременно игорнымъ и маленькимъ шаромъ, но всегда первымъ въ послѣдняго, и находящіяся на немъ очки, если онъ будетъ сдѣланъ, считаются въ пользу игрока; при потерѣ же своего шара—въ пользу противной партіи.

A la Boule.

Число игроковъ можетъ быть неопредѣленно.

Здѣсь каждый изъ играющихъ дѣлаетъ ставку, которая бываетъ больше или меньше, смотря по предварительному условію.

Жребій рѣшаетъ порядокъ, въ которомъ игроки должны слѣдовать одинъ за другимъ.

Первый выставляетъ, а второй долженъ играть въ выставленный шаръ, какъ въ простой партіи, при чомъ онъ долженъ держаться квартиры.

Если шаръ, въ который играютъ, будетъ сдѣланъ, то обязанъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить двѣ марки, и сверхъ того онъ получаетъ двѣ черты на доскѣ.

Уплата марками при чорточкахъ не вездѣ употребительна и должна быть предварительно условлена между игроками.

Если второй не сдѣлаетъ шара, принадлежавшаго первому игроку, то третій играетъ шаромъ сперва на шаръ втораго и т. д. смотря по ходу игры.

Кто потеряется, на того записываютъ два очка, а тотъ, отъ чьего шара онъ потерялся, получаетъ двѣ марки. Такъ какъ это не всѣми употребляется, то должно быть сдѣлано предварительное условіе.

За каждый промахъ пишется на доскѣ чорточка.

Кто играетъ изъ руки, долженъ дѣлать это изъ котла.

Тотъ, у котораго отмѣчено на доскѣ восемь чорточекъ, почитается умершимъ, то есть онъ не играетъ болѣе въ этой игрѣ.

Хотя бы у послѣдняго, оставшагося въ этой игрѣ, находилось семь чорточекъ, онъ все таки выигрываетъ всю партію.

—

Смѣшанная (A LA GUERRE).

Въ этой игрѣ число игроковъ должно быть не менѣе трехъ; но въ ней могутъ принимать участіе десять и болѣе.

Каждый игрокъ кладетъ назначенную ставку, и игроки уговариваются между собою, сколько должно будетъ платить за сдѣланный шаръ.

Смотря по числу игроковъ, такое же число отмѣченныхъ нумерами или чорными пунктами означенныхъ шаровъ, раздается играющимъ изъ мѣшка, и число очковъ опредѣляетъ, которому изъ игроковъ играть послѣ другаго.

Кто вынулъ первый №, тотъ даетъ ставку; затѣмъ играетъ № 2-й, потомъ № 3-й, пока опять не начнетъ первый. Слѣдовательно каждый играетъ только тѣмъ шаромъ, который достается ему по жребію.

Каждый играющій изъ руки долженъ держаться квартиры и не выходить изъ борта.

Общее правило заключается здѣсь въ томъ, что въ продолженіи партіи каждый долженъ играть на близь стоящій шаръ.

Кто не попадетъ въ ближайшій шаръ, получаетъ на доскѣ подъ своимъ именемъ чорточку: если же попадетъ въ другой шаръ, а не въ ближайшій, на который должно играть, то не считается.

Если игрокъ попадетъ сперва въ шаръ, только не въ ближайшій, потомъ доигрывается до этого, то сдѣланные шары считаются и штрафа не бываетъ.

Если не совсѣмъ сомнительно, какой шаръ ближайшій, то никто не долженъ, подъ опасеніемъ штрафа одного очка, напоминать о томъ игроку, который въ ударѣ. Если же сомнительно, то должно быть кіемъ или снуркомъ вымѣрено, который шаръ ближайшій, а если шары стоятъ на одинаковомъ разстояніи, то рѣшается жребіемъ.

Когда шаръ находится въ квартирѣ, то не прежде можно играть на него, пока ниодинъ болѣе не стоитъ внѣ ея.

Если всѣ шары стоятъ на квартирѣ и должно играть изъ руки, то играютъ наискось на ближайшаго или безъ вреда себѣ выставляютъ свой шаръ. Если въ первомъ случаѣ не попадаютъ въ шаръ и игорный шаръ добѣжитъ опять до средней лузы, то теряютъ одно очко, а если остается въ камерѣ—два очка. Если онъ придетъ назадъ чрезъ среднюю лузу, то почитается за выставку.

Если играющему изъ камеры будутъ мѣшать стоящіе тамъ, то ихъ на время снимаютъ и замѣчаютъ то мѣсто, гдѣ они стояли

Если при игрѣ изъ камеры будетъ дотронутъ шаръ, который тамъ стоитъ, то отъ того, кому онъ принадлежитъ, зависитъ поставить его на прежнее мѣсто или оставить такъ.

Если кто сдѣлаетъ шаръ, то получаетъ отъ того, кому онъ принадлежитъ и на кого записываются двѣ чорточки—одну марку. Играть продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока дѣлаютъ шары.

Кто потеряется о чей нибудь шаръ, на того записываются двѣ чорточки; кромѣ того онъ платитъ одну марку тому, о чей шаръ онъ потерялся.

Если кто потеряется, не попавши въ шаръ, на который играетъ, то играющему тѣмъ шаромъ онъ платитъ одну марку, а на всѣ записываются три чорточки.

Перебросить чужой шаръ за бортъ считается также, какъ сдѣлать его; перебросить же свой, все равно какъ потеряться.

Кто черезъ то, что потерялся, перебросилъ свой шаръ за бортъ или сдѣлалъ его,—сойдетъ съ поля, тотъ играетъ, если дойдетъ до него очередь, изъ руки.

Кто сыграетъ безъ очереди и на фальшиваго шара, или фальшивымъ, тотъ теряетъ одно очко и сдѣланные шары почитаются недѣйствительными.

У кого на доскѣ оказывается восемь чорточекъ, тотъ умеръ, и въ этой игрѣ уже болѣе не играетъ; впрочемъ первый игрокъ, который умеръ, можетъ откупиться новой вставкой. Когда это бываетъ, то, если приходитъ его очередь, онъ долженъ написать на себя столько чорточекъ, сколько всего больше ихъ записано на какомъ нибудь игрокѣ. Также дается ему право покупать шаръ у другаго соучастника въ игрѣ.

За сдѣланный шаръ обыкновенно полагается четвертая часть выставки.

Послѣдній игрокъ выигрываетъ всю ставку и платитъ за сыгранную партію.

Если кто захочетъ свой шаръ продать, въ продолженіи партіи, то продать можно только соучастнику въ игрѣ.

Впрочемъ это правило не вездѣ наблюдается между играющими, которые предварительно должны о томъ уговориться.

—

Словарь употребительныхъ словъ при бильярдной игрѣ.

Играть оборотомъ—значитъ: взять обратную сторону кія въ руку и такимъ образомъ толстымъ концомъ оттолкнуть шаръ.

Нонпассе, которое бываетъ только при игрѣ вдвоемъ: если мой шаръ не только не дотронется до другаго шара и сверхъ того не добѣжитъ до мѣста,

въ которомъ тотъ стоитъ, но даже не находится съ нимъ въ прямой линіи.

Швейцарецъ, также случающійся при игрѣ вдвоемъ, значитъ: если мой шаръ не только не дотронется до другаго, но еще прежде, нежели добѣжитъ до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, и еще менѣе станетъ съ нимъ на прямой линіи—перескочитъ или перебѣжитъ.

Дѣлать карамболь, что бываетъ при карамболѣ и каролинѣ—значитъ: если я моимъ шаромъ въ одинъ ударъ дотрогиваю два или нѣсколько шаровъ.

Быть въ рукѣ—значитъ: если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ рукѣ.

Шаръ приклеенъ—значитъ: шаръ стоитъ близко къ борту.

Шаръ крѣпко приклеенъ—значитъ: шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что до него дотрогивается.

Контрбиль—значитъ: если шаръ отъ того края, куда онъ покатился, отскочитъ, и оба шара другъ друга еще ударятъ. Это называется также contre-coup.

Тронуть шаръ—значитъ: очень слабо и почти слегка до него коснуться.

Un salvo—значитъ: чорточка въ нижней половинѣ бильярда, сдѣланная мѣломъ или чѣмъ нибудь другимъ.

Наискось—значитъ: такъ играть, что шаръ, ударяясь въ извѣстное мѣсто края, отъ него отскакиваетъ и ударяетъ по другому шару.

Призой называютъ, когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ онъ легко можетъ быть взятъ.

Швейцарецъ, который только бываетъ при игрѣ вдвоемъ значитъ: если я моимъ шаромъ не только не

ударю шара противника, но еще потеряюсь или перекину свой шаръ за бортъ

Дѣлать дублетъ—значитъ: своимъ шаромъ сыграть шаръ другаго съ одной стороны на другую или снизу на верхъ или сверху внизъ.

Триплетъ или крейцдуплетъ — значитъ: если шаръ будетъ такъ чокнутъ, что побѣжитъ съ одной стороны на другую, а съ той опять на туже, или снизу на верхъ, и оттуда опять внизъ, или сверху внизъ, и оттуда опять на верхъ.

Квартдуплетъ—значитъ: если шаръ будетъ такъ чокнутъ, что онъ побѣжитъ съ одной стороны на другую, съ этой опять на ту же, и съ той опять на эту же; или снизу на верхъ или сверху внизъ, оттуда опять на верхъ, и потомъ опять внизъ.

Выставка (acquit)—значитъ: шаръ, на который должно играть.

Сдѣлать шаръ—значитъ: своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

Quitt à deux, что только бываетъ между 2 игроками, если одинъ другому что нибудь проигралъ,— значитъ: уговориться, удвоить ли въ будущую партію проигрышъ, если ее проиграетъ въ предшествовавшій, или, если онъ ее выиграетъ, уже ничего за нимъ не считать.

Играть съ намѣреньемъ—значитъ: если я сдѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждомъ думаю о выгодной для себя пользѣ

Я сдѣлалъ—значитъ: мой шаръ сыгралъ въ одну лузу.

Потеряться—значитъ: свой шаръ сыграть въ лузу.

Сыграть или *взять полный шаръ*—значитъ: ударить шаръ въ середину.

Сыграть, или *сдѣлать шаръ* par cazo—значитъ: если мой шаръ, отскочивъ отъ борта, стукается о другой шаръ,—или также ронять его въ лузу.

Сыграть шаръ—значитъ: попасть въ шаръ съ боку.

Перерѣзать шаръ—значитъ: въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы, въ которую его хотятъ сыграть.

Перебросить свой шаръ за бортъ—значитъ: перекинуть свой шаръ за бильярдъ.

Киксъ—значитъ: если кій, приударивъ шаръ, соскользнетъ съ него и не дастъ шару надлежащей силы.

Приклееный мужикъ—значитъ: если шаръ такъ стоитъ у борта, что между ними еще остается пространство.

Гусаръ—значитъ: если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю и наконецъ падаетъ въ лузу.

Лисица, фуксъ—значитъ: если нечаяннымъ образомъ или черезъ отскокъ отъ борта, или черезъ контрбиль, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ немѣтилъ, или котораго не думалъ дѣлать

Капотъ, который только бываетъ въ игрѣ вдвоемъ, въ карамболѣ и каролинѣ, раздѣляется:

1. На простой,
2. Тройной
и 3. Четверной.

Простой капотъ бываетъ, если у кого нѣтъ половины, тройной—четвертой части, а четверной—осьмой части, или совершенно ничего отъ того числа очковъ, на который играется партія.

Влачить (въ à la guerre употребительное выраженіе)—значитъ: сыграть шаръ другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

Сыграть на себя—значитъ: сыграть своего шара въ камеру.

Свитомъ—значитъ: если игрокъ дѣлаетъ безпрестанно очки за очками, такъ что его противникъ, котораго прежде были очки, не можетъ написать на него ни одного очка.

—

Лото.

Для игры въ лото нужно имѣть *коробку*, которая обыкновенно дѣлается изъ картона, имѣетъ около шести дюймовъ въ вышину, отъ восьми до девяти въ ширину, и содержитъ:

1. Приклеенный подъ крышкою коробки, печатный листокъ, на которомъ напечатаны правила игры.

2. Въ переднемъ отдѣленіи коробки вложены вертикально и очень сжато двадцать четыре карты, изъ которыхъ шесть синихъ, шесть красныхъ, шесть жолтыхъ, шесть зеленыхъ; эти карты раздѣлены поперечно и притомъ такъ, что линія раздѣленія приближается болѣе къ верху, нежели къ низу; на нихъ находятся клѣтки съ нумерами, то двойными, слѣдующими одинъ за другимъ, то раздѣленными посредствомъ свободныхъ клѣтокъ, другаго цвѣта.

Для картъ сдѣлано въ коробкѣ особое отдѣленіе, въ которомъ онѣ лежатъ очень сжато, и имѣя одинакую ширину съ этою коробкою, составляютъ съ нею какъ бы одно цѣлое: остальная часть коробки состоитъ изъ клѣтки, которая нѣсколько побольше и въ которой находятся: 3) небольшой кожаный мѣшокъ желтоватаго цвѣта, задергивающійся красными снурками и содержащій около двухъ сотъ очень ма-

леньких и очень тонких марок, эти марки назначены для ставки и для покрытія нумеров, назначенных на картах; 4) другой мѣшок, по крайней мѣрѣ вдвое больше, из толстой кожи, и обыкновенно зеленаго цвѣта, содержащій девяносто нумеров. Нумера эти означены на таком же числѣ кисточек, имѣющих форму постоянной чашечки жолудя, еслибъ она была выполирована; на плоской поверхности находится нумер и для того, чтобъ не смѣшать 69 съ 96, 68 съ 89,—что могло бы часто случаться, еслибъ нумера вынимали наудачу, проводятъ маленькую чорточку для указанія нумера 69, 96; 5) небольшая корзинка, похожая на бостонную, обложенная узенькою красною ленточкою; 6) наконецъ, коробочка съ круглою дубовою дощечкою, поставленною на трехъ ножкахъ, вышиною въ нѣсколько линій; на поверхности ея находятся полусферическія углубленія, въ которыхъ выставляются наружу вынутые нумера, чтобъ каждый могъ повѣрить нумера; къ дощечкѣ придѣлана коротенькая ручка.

Первый способъ игры въ лото.

Этотъ способъ есть самый простой и слѣдовательно наименѣе интересный; онъ годенъ только для дѣтей: берутъ нѣсколько картъ, напримѣръ три, и раскладываютъ ихъ передъ собою на столѣ, одну надъ другою. Сначала условливаются о цѣнѣ партіи, потомъ одинъ изъ играющихъ беретъ мѣшокъ, переворачиваетъ его, встряхиваетъ довольно долго, чтобъ перемѣшать нумера, потомъ опускаетъ правую руку въ мѣшокъ, вынимаетъ оттуда одинъ нумеръ, называетъ его вслухъ довольно громко, и ставитъ на дощечку, которая поставлена возлѣ него. Тогда каждый изъ

участвующихъ въ игрѣ беретъ нѣсколько красныхъ марокъ изъ стоящей на срединѣ стола корзинки и кладетъ одну изъ этихъ марокъ на нумеръ означенный на картахъ и соотвѣтствующій вынутому нумеру. Такимъ образомъ продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, когда одинъ изъ играющихъ первый покроетъ карту. Это лото *съ покрытою картою*.

Другой способъ.

Система игры лото есть система французской лотереи: слѣдовательно нумеръ вышедшій одинъ на картѣ, есть *выигранный*; два нумера, слѣдующіе одинъ за другимъ, составляютъ *амбо*, три нумера *терну*, четыре *кватерну*, пять *квинтерну*, которая покрываетъ всю поперечную линію карты, потому что, какимъ бы образомъ ни были расположены нумера, они никогда не превосходятъ на линіи числа пяти.

Теперь легко понять, въ чомъ состоитъ этотъ второй способъ игры въ лото. Нумера вынимаются точно также какъ по предыдущему способу, и тотъ изъ играющихъ, кто первый дѣлаетъ квинтерну, выигрываетъ партію,

Третій способъ.

Вотъ настоящая игра. Въ ней могутъ участвовать отъ двухъ до двѣнадцати игроковъ; каждый беретъ двѣ карты, вынимаютъ только пятнадцать нумеровъ и каждый дѣлаетъ отмѣтки; послѣ того, смотря потому, имѣются ли *амбо*, *терно*, *кватерна* или *квинтерна*, берутъ двѣ, три, четыре или пять марокъ изъ тѣхъ, которыя при началѣ игры были положены въ ставку каждымъ изъ играющихъ по предва-

рительному между ними условію. Такъ какъ весьма рѣдко случается сдѣлать *квинтерну*, и такъ какъ она есть главный выходъ, то часто условливаются, чтобъ она уничтожала всѣ прочія и брала всю ставку.

Четвертый способъ.

Въ лото играютъ еще по слѣдующему способу: вынимающій нумера есть банкиръ, а прочіе игроки получаютъ отъ него за амбо, терно и проч., если только онъ не сдѣлаетъ выхода болѣе значительнаго. Такимъ образомъ, если между другими игроками находится кватерна, а у банкира только терна, то онъ платитъ имѣющему кватерну; но тѣ изъ игроковъ, у которыхъ оказываются только амбо, платятъ въ свою очередь банкиру.

Новыя карты для игры въ лото.

Съ нѣкотораго времени стали употребляться вновь придуманныя карты для лото: вмѣсто того, чтобъ представлять поверхность карты, они складываются въ длину посередкѣ, какъ книга. Здѣсь нѣтъ болѣе промежутковъ между нумерами, которые слѣдуютъ одинъ за другимъ безпрерывно, въ обыкновенномъ порядкѣ цыфръ. По моему мнѣнію, въ этой игрѣ менѣе шансовъ и она доставляетъ менѣе удовольствія.

Машинка г. Ладавьера для отмѣтки очковъ въ картежныхъ играхъ.

Эта машина состоитъ изъ двухъ небольшихъ досокъ, между которыми остается промежутокъ; въ

этомъ промежуткѣ помѣщаются пружины, имѣющія свободное движеніе.

Въ машинѣ находится одиннадцать нумерованныхъ тушъ и такое же число пружинъ; сверхъ того она снабжена четырьмя шарнирами и поддерживается четырьмя ножками; ресоры и шарниры прикрѣплены девятнадцатью гвоздями; посрединѣ придѣлана фигура, на подобіе лиры, за которую можно брать машину и переносить ее куда угодно.

Объясненіе фигуръ.

Фиг. 1. Планъ верхней доски.

Фиг. 2. Планъ этой же доски снизу. *a* четыре прямоугольныя отвтрстія, назначенныя для помѣщенія пружинъ, присоединяющихъ къ доскѣ туши, которыя представлены на фигурахъ 3-й и 4-й, и служатъ для отмѣтки очковъ.

b дыры, въ которыя вколочены гвозди для прикрѣпленія шарнировъ; *c* дыры для гвоздей, прикрѣпляющихъ стальныя пружины *д*, которыя приводятъ въ движеніе туши, держатъ ихъ поднятыми когда отмѣчены очки, и препятствуютъ имъ подниматься самимъ по себѣ, если они опущены; *e* четыре дыры по угламъ доски, служащія для принятія четырехъ ножекъ, которыя движутся на винтѣ и скрѣпляютъ всѣ части машины.

Для устройства этой машины можно употреблять всякаго рода металлы, какъ то: золото, серебро, полированную сталь и проч.

Можно также оправлять означенные металлы въ раковины, слоновую или простую кость, рогъ и всякаго рода дерева.

Форму этой машины можно измѣнять какъ угодно.

КОНЕЦЪ.

ОГЛАВЛЕНІЕ 2-й ЧАСТИ.

Стр.

Легкая метода для удобнѣйшаго припоминанія картъ въ продолженіе игры въ вистъ . . . 1

Средство узнавать, когда противники сдѣлали ренонсъ въ той или другой масти, и приподнимать, въ какой именно 2

Особенная масть 3

Анфилида 4

Короткій вистъ (short whist) . . . 5

Правила виста 12

— другихъ партій 14

Имперіалъ 14

Первый имперіалъ 16

Второй . , ... —

Онеры 18

Бульотъ 20

Брелань 26

Игра пятнадцать. . . . . . —

Гранъ-пасьянсъ 30

Объявленіе различныхъ способовъ раскладыванія картъ въ гранъ-пасьянсахъ.—Въ одну колоду картъ.— Пасьянсъ съ угаданной картой . . 31

Пасьянсъ усовершенствованный . . . 33

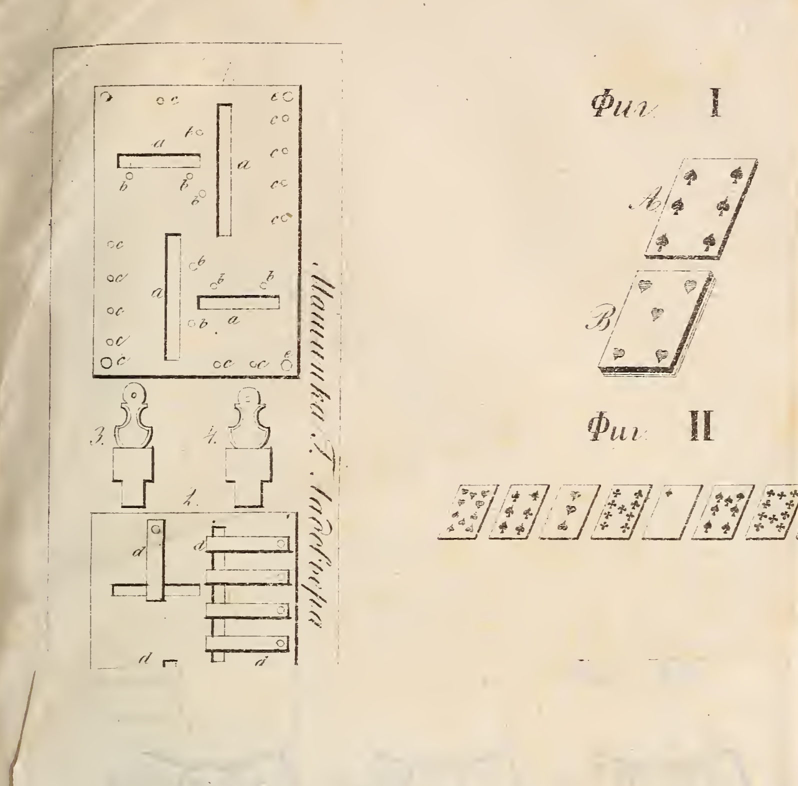
— двое на одного 34

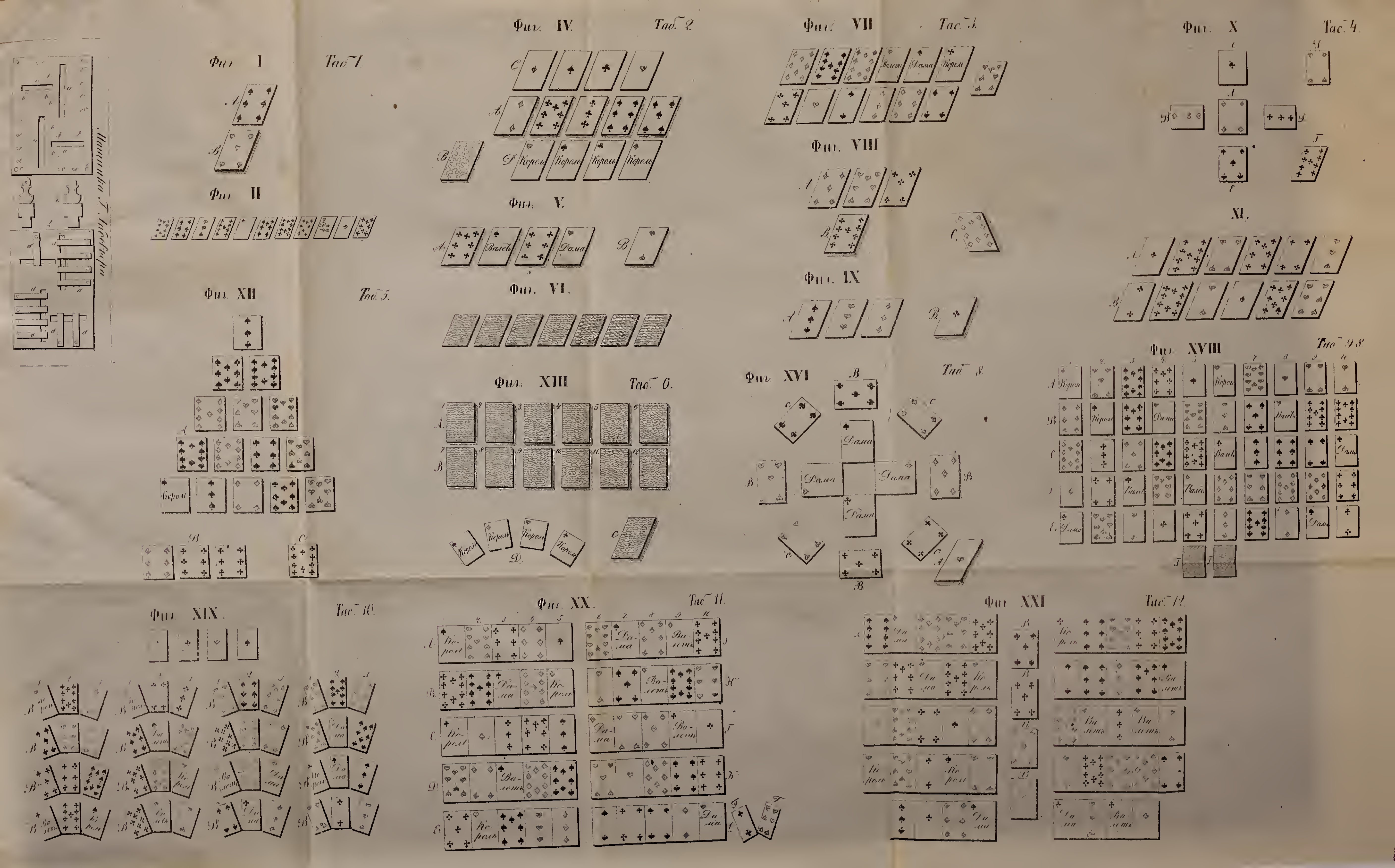
Покрышка 35

	Стр.
Вѣнскій пасьянсъ	—
Старый другъ	36
Пасьянсъ слѣпой	37
Эгоистъ	38
Пасьянсъ бабушкинъ	—
Дядюшкинъ	39
Пасьянсъ—первая лучшая	41
Трефовидной	—
Пасьянсъ—дрезденскій	42
— пирамида	43
— пикетный	44
Четырехъ товарищей	—
Пасьянсъ звѣзда	46
— полный парадъ	—
— Бредулія	48
— старый домосѣдъ	49
Новый домосѣдъ	51
Въ двѣ колоды картъ. Пасьянсъ двойной Вальтеръ Скоттъ	—
Пасьянсъ вѣеръ	42
Симпатія	53
— числовая	54
Пасьянсъ классическій	55
— дѣдушка	57
— дамскій	58
Пряжка	59
Знамя	60
Гнѣздо	61
Солнце	62
Краковскій	63
Халдейскій	64
Пасьянсъ камушекъ	65
Тринадцать кучекъ	69

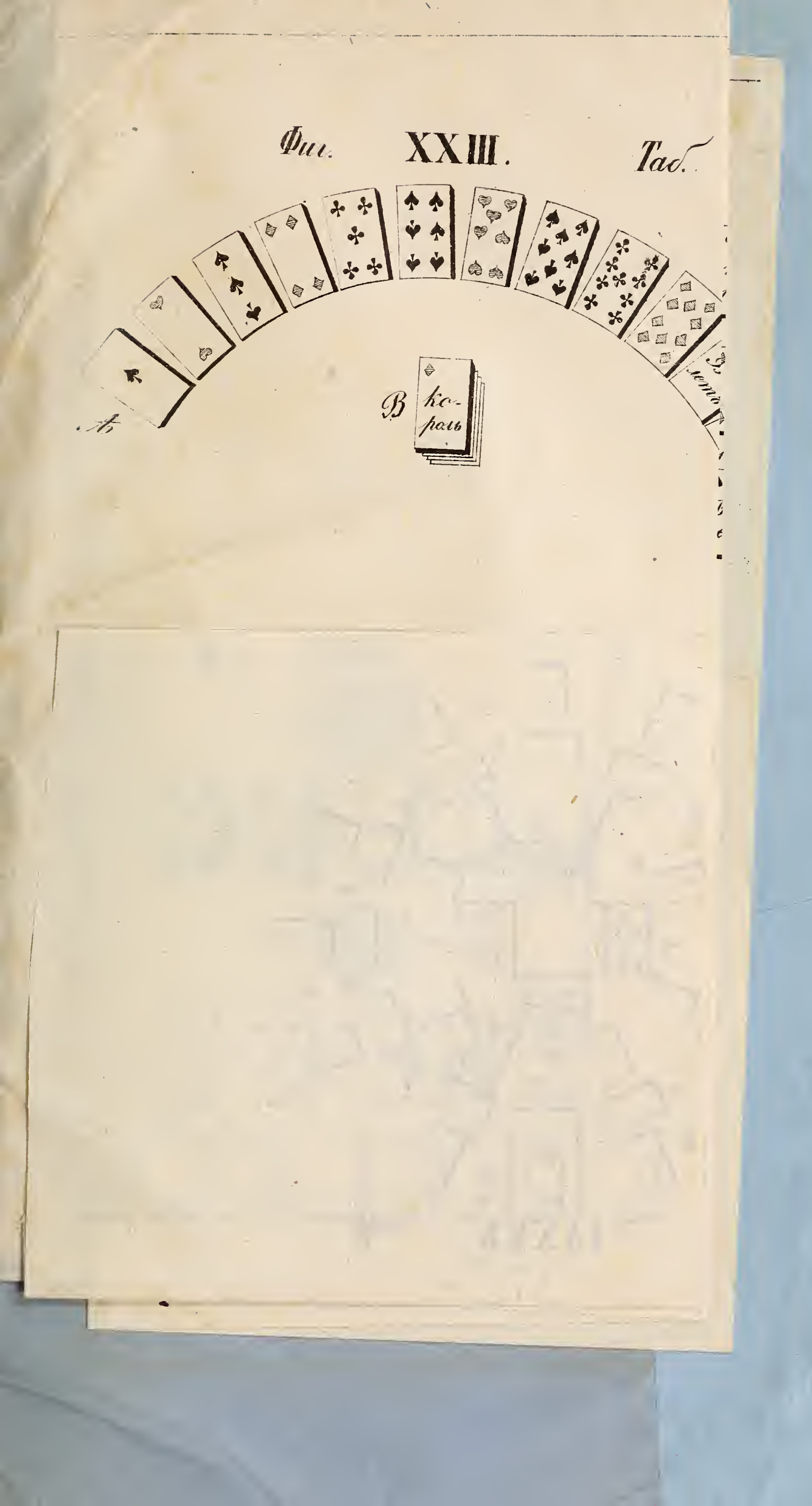
Стр.

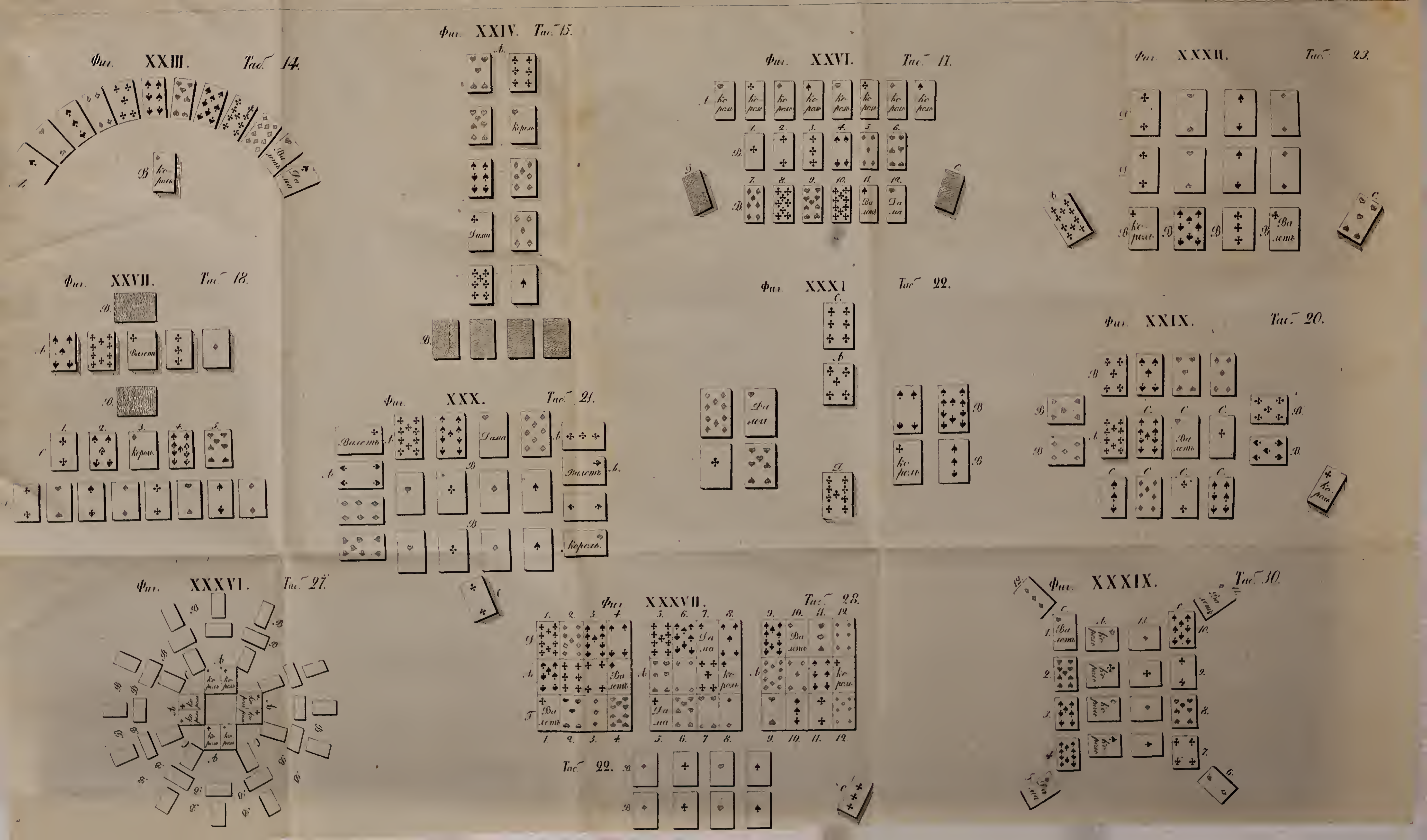
Тузъ въ тройной рамкѣ 70
Безначальный 71
Въ поддавки 72
Бильярдная игра 73
Принадлежности бильярдной игры . . . —
Существенныя основанія бильярдной игры . . 74
Простая партія 75
Тріамболь 77
Карамболь 79
Королина или карамболь въ пять шаровъ. . 80
Русская партія 81
Круговая (à la ronde) 82
Въ пирамиду 85
Охота (à la shasse) 86
A la boule . . . . . . —
Смѣшанная (à la guerre) 87
Словарь употребительныхъ словъ при бильярдной игрѣ 90
Лото. 94
Первый способъ игры въ лото . . . 95
Другой способъ 96
Третій способъ . . . . . . —
Четвертый способъ 97
Новыя карты для игры въ лото . . . —
Машинка г. Лядавьера, для отмѣтки очковъ въ картежныхъ играхъ . . . . —
Объясненіе фигуръ 98


Фиг. I
A
B
Фиг. II
3.
4.


Фиг. I
Таб. 1.
Фиг. II
Фиг. IV.
Таб. 2.
Фиг. V.
Фиг. VI.
Фиг. VII
Таб. 3.
Фиг. VIII
Фиг. IX
Фиг. X
Таб. 4.
XI.
Фиг. XII
Таб. 5.
Фиг. XIII
Таб. 6.
Фиг. XVI
Таб. 8.
Фиг. XVIII
Таб. 9.
Фиг. XIX.
Таб. 10.
Фиг. XX.
Таб. 11.
Фиг. XXI
Таб. 12.
Король
Дама
Валет




Фиг. XXIII. Таб.
А
В
Ко-
роль



Фиг. XXIII. Таб. 14.
Фиг. XXIV. Таб. 15.
Фиг. XXVI. Таб. 17.
Фиг. XXXII. Таб. 23.
Фиг. XXVII. Таб. 18.
Фиг. XXXI Таб. 22.
Фиг. XXIX. Таб. 20.
Фиг. XXX. Таб. 21.
Фиг. XXXVI. Таб. 27.
Фиг. XXXVII. Таб. 28.
Фиг. XXXIX. Таб. 30.
Таб. 22.



Продается въ Москвѣ и С.-Петербургѣ.

Цѣна 1 р. 50 к. с. съ перес. 2 р. сер.